

Treball de fi de grau

Títol

Autor/a

Tutor/a

Departament

Grau

Tipus de TFG

Data

Full resum del TFG

Títol del Treball Fi de Grau:

Català:

Castellà:

Anglès:

Autor/a:

Tutor/a:

Curs:

Grau:

Paraules clau (mínim 3)

Català:

Castellà:

Anglès:

Resum del Treball Fi de Grau (extensió màxima 100 paraules)

Català:

Castellà:

Anglès:

ELS EFECTES FUTURS DE LES NOVES TECNOLOGIES EN EL COMPORTAMENT SOCIAL: **EL CAS DE BLACK MIRROR**



Autora: Lia Feliu Grau

Tutora: Ana Lage Fombuena

Grau de Periodisme

Departament de Periodisme i

Ciències de la Comunicació

Universitat Autònoma de Barcelona

1 de juny de 2017

ÍNDEX

INTRODUCCIÓ	1
Metodologia	2
Objectius	2
Objecte d'estudi	2
Hipòtesis	2
Metodologia del treball	3
MARC TEÒRIC	5
Valors universals	5
L'era tecnològica	7
Influència de la tecnologia en els valors humans	9
Black Mirror	11
Conceptes per a la investigació	13
Inventari de valors	13
INVESTIGACIÓ	18
Anàlisi de contingut dels episodis	18
Conclusions de l'anàlisi dels episodis	25
Test de recepció	27
Realització de l'enquesta	31
Resultats de l'enquesta	31
Interpretació de les dades	39

CONCLUSIONS	42
Contrastació d'hipòtesis	42
Conclusions finals	43
Valoració	44
BIBLIOGRAFIA	45
ANNEXOS	47

INTRODUCCIÓ

Segons Charlie Brooker, el guionista britànic: “Els avenços tecnològics se’ns presenten com alguna cosa positiva, però no percebem les coses que anem perdent ni l’efecte que té en les nostres ments”. A primera vista els efectes de la tecnologia són positius: agilitza i facilita les feines, millora la comunicació entre persones i organitzacions, influeix en el desenvolupament de les persones i països,...Actualment, la tecnologia està present en el nostre dia a dia, i en tot moment estem pendents d’aquesta per fer les coses. Hem de tenir en compte, però, que les conseqüències també poden ser negatives, i així ens ho ensenya Brooker a *Black Mirror*, la sèrie de ficció britànica que mostra una distòpia causada per les tecnologies en una societat que depèn d’aquestes. El guionista transporta la societat actual a una dimensió més catastròfica i ho argumenta irònicament: “Si existís un *smartphone* que només es pogués carregar renunciant a deu minuts de vida, la get ho faria. Deu minuts? Clar, perquè no? He d’arribar al següent nivell a *Angry Birds*”.

A causa de la influència d’aquests elements externs, les persones, mica en mica, anem abandonant la nostra essència, la nostra forma de ser i els nostres valors, que en molts casos es veuen afectats encara que nosaltres no vulguem: les persones ens tornem més egoistes, l’amistat es veu més diluïda, la intimitat queda al descobert i la curiositat es revoluciona,...El que es proposa aquest treball és veure quines conseqüències té la tecnologia en els valors humans dels protagonistes de cada capítol. És a dir, pretén identificar quins valors apareixen i quin efecte genera l’element tecnològic que hi apareix, i si aquest és favorable o no.

La intenció del treball és englobar, en un mateix estudi, l’àmbit audiovisual i els valors humans. Sovint, la ficció la interpreten com això mateix, uns fets inventats que són fruit de la imaginació, però pot ser un avís d’on podem arribar si no aturem els efectes sobre les persones. El projecte neix de la inquietud que em desperten els dos mons: l’audiovisual i el poder tecnològic. Dos sectors que van lligats, ja que la millora de la tecnologia també genera millora en l’audiovisual; però, en aquest cas ens pot ajudar a preveure el nostre futur. I em pregunto: Si no ho frenem, fins a on arribarem? Com diu Brooker: “Això és tot. Ara puc esperar parlar-li a màquines per el resta de la meva vida. Avui és Siri. Demà serà un cotxe que parli. Després estaré fent bromes amb un ocurrent got d’*smoothie*. Quan tingui 70 anys tindrè converses amb imitacions sinestètiques de gent que vaig conèixer una vegada i que conseqüentment ha mort. Potser escoltaré les seves veus en el meu cap. Potser així és com serà”.

METODOLOGIA

OBJECTIUS

La investigació té el punt d'inici en la sèrie televisiva *Black Mirror*, del guionista Charlie Brooker. A partir de l'anàlisi del contingut de la producció podrem veure diferents elements claus en la investigació: els valors humans dels protagonistes i la influència de la tecnologia en la realitat que s'hi representa.

Un cop establert la part inicial podem considerar els diferents branques que en desprenen; és a dir, els objectius específics:

1. Determinar quins són i de quina manera es reben els valors humans universals que es presenten a la sèrie.
2. Quina és la relació entre els valors humans de la sèrie i l'ús de la tecnologia?
3. Es mostra la tecnologia com a eina de limitació/tall de la llibertat?

OBJECTE D'ESTUDI

Anàlisi dels valors projectats pels protagonistes dels capítols de la sèrie *Black Mirror* i la seva relació amb la tecnologia. No es valorarà uns capítols concrets, sinó la visió global de la sèrie.

HIPÒTESIS

La investigació, que analitzarà els valors humans presents en els diferents protagonistes i la influència de la tecnologia sobre aquests, estableix les següents hipòtesis:

Hipòtesi 1: La sèrie mostra que les conseqüències de la tecnologia són negatives.

Hipòtesi 2: Els valors presents en el protagonista de la sèrie són majoritàriament desfavorables.

Hipòtesi 3: El visionat de la sèrie provoca en el receptor una sensació de falta 'greu' de llibertat del protagonista.

METODOLOGIA DEL TREBALL

La metodologia d'aquest treball es pot resumir en forma d'esquema (adjunt a la pàgina següent), el qual s'explica a continuació:

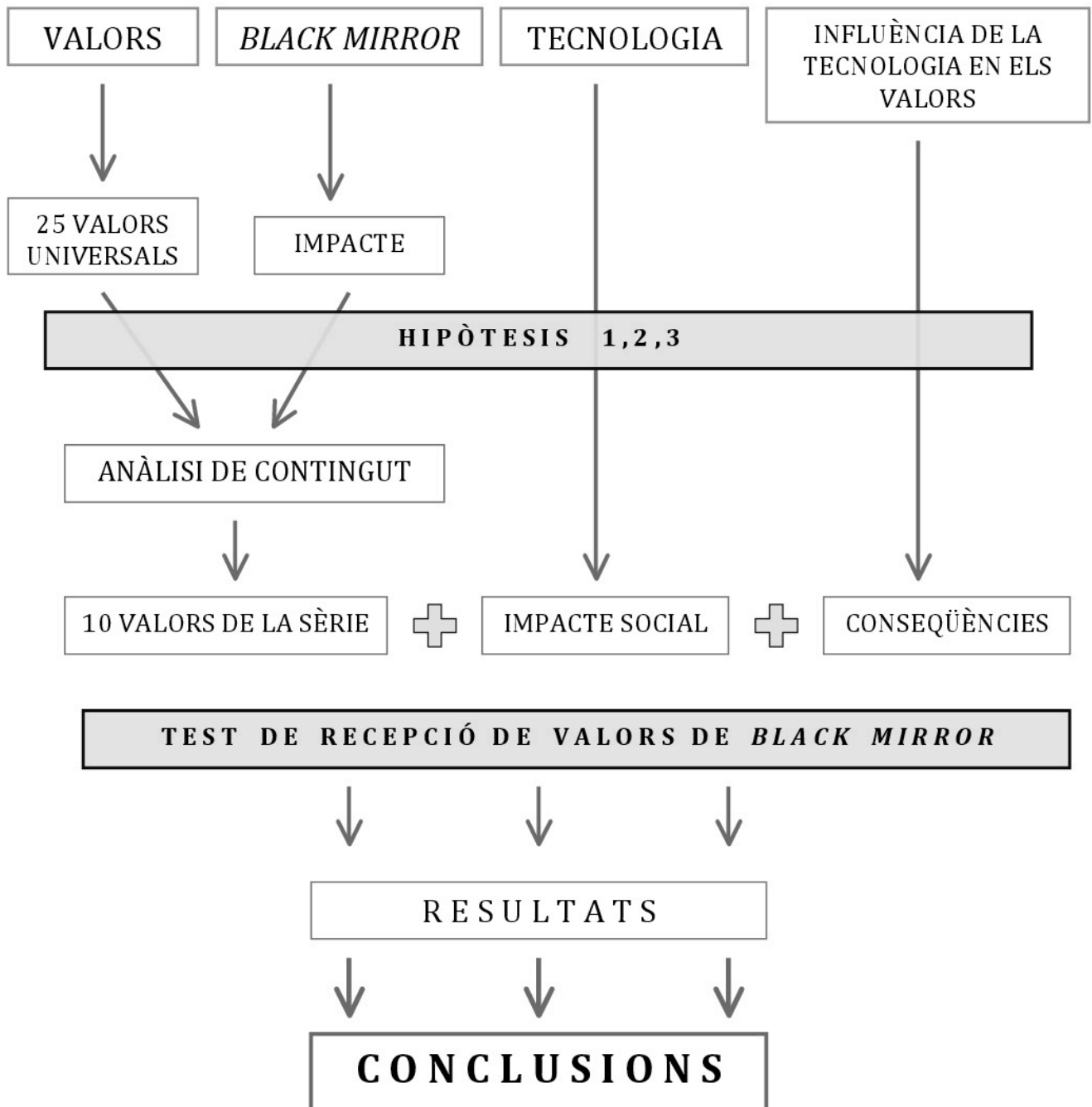
El primer punt a tenir en compte és sobre què volem parlar i com enfocar-ho, per això és necessari un anàlisi teòric que marqui quins conceptes s'han de definir. De l'anàlisi s'han extret 4 blocs essencials a estudiar:

- Els valors humans.
- L'era tecnològica.
- La influència de la tecnologia sobre els valors.
- La sèrie televisiva Black Mirror, sobre la qual es basarà la investigació.

L'anàlisi teòric ha servit de base de coneixement de la qual partirem per elaborar el marc teòric del treball, que està format pels 4 blocs mencionats. A més, he fet 3 entrevistes a perfils diferents per tenir una opinió professional, tant de la sèrie com dels elements que en sorgeixen. Per combinar els 4 punts primer, tenim en compte els valors humans presentats i fem un anàlisi de contingut de la sèrie Black Mirror per tal d'acotar el llistat de valors i extreure'n quins presenta la sèrie en concret. Dels 25 valors presentats en un inici s'ha creat una nova llista amb 10 dels valors que apareixen a la inicial, els quals estudiarem amb més detall ja que són els que ens permeten combinar els blocs teòrics: valors, tecnologia i Black Mirror.

Les hipòtesis plantejades en un inici, juntament amb els diferents punts del marc teòric, ens ajuden a elaborar la investigació del treball i, un cop dissenyada l'anàlisi s'agafa una mostra per fer el test de recepció, el qual dona validesa o no a les hipòtesis plantejades inicialment. Un cop analitzats els resultats n'obtidrem les conclusions, on finalment es comprova si les hipòtesis són verdaderes o falses.

METODOLOGIA



MARC TEÒRIC

VALORS UNIVERSALS

No hi ha una única definició pel terme *valor*, sinó que se li poden aplicar diferents significats. Partint del que presenta l'Institut d'Estudis Catalans, primer defineix el concepte *valor* com la “qualitat o conjunt de qualitats que fan que alguna cosa o alguna persona sigui preuada, valgui”. En segon terme el “grau d'aquesta propietat o conjunt de propietats”. La tercera definició considera el valor “l'abast de la força, la significació d'alguna cosa, acció, paraula, expressió, etc.”. A part d'aquests significats de també n'hi ha d'altres que són concrets d'un àmbit; per exemple, valor lingüístic, valor afegit, valor de canvi, valor facial, valor venal, valor cotitzat, valor mobiliari,... Tots aquests significats són utilitzats en un àmbit quotidià.

Se li poden atribuir altres significats, sobretot si ho considerem des d'una perspectiva científica. El primer en estudiar-ho des d'aquest punt de vista va ser Milton Rokeach (1973). Per entendre el significat dels valors en relació a les persones i la seva actuació cal que remuntem a aquest autor, qui diu que “els valors són les creences que posseïm les persones sobre els estats finals i/o conductes desitjables i que transcendeixen en situacions concretes guiant la selecció i avaluació de les situacions i comportaments” i argumenta que “els valors s'organitzen jeràrquicament segons la importància que li dóna el subjecte; per tant, són elements que pertanyen al coneixement de la persona i estan lligats a esdeveniments personals, sobretot als processos de socialització primària i secundària”. Posteriorment, el psicòleg Shalom H. Schwartz (1992) va proposar una teoria general dels valors, la qual partia de la psicologia social. Schwartz defineix els valors com unes “metes desitjables i transituacionals que varien en importància i que serveixen de principis en la vida d'una persona. Els valors motiven l'acció i funcionen de criteris per jutjar l'acció”.

Schwartz proposa que els valors es basen en tres aspectes que han d'enfrontar totes les societats. El primer aspecte es centre en els valors vinculats amb la tensió entre l'autonomia i l'adhesió a les preferències, idees i normes d'un col·lectiu. El segon, que els valors es sostenen en la necessitat que les individus es comportin de manera responsable dins del grup. És a dir, en les interrelacions entre els membres del conjunt. Depèn del col·lectiu hi haurà accions més igualitàries i de cooperativisme, on apareixerà un compromís pel benestar de tots; o accions jeràrquiques i amb rols diferenciats, on hi haurà poder i autoritat. El tercer aspecte que crea els valors d'una societat fa referència a la relació entre el món natural i social i de les persones. Per saber quins són els valors prioritaris per a

cada grup només cal veure com es comporten les persones d'aquest davant dels tres punts plantejats (2006).

En relació als tres aspectes, Schwartz presenta 10 valors socials que apareixen en totes les cultures. Segons l'autor, els valors apareixen a partir de les necessitats dels individus com a organismes biològics, els requisits per a la interacció social i les necessitats de supervivència i benestar dels grups socials. Per satisfer les necessitats dels individus cal recórrer a la comunicació i a la cooperació amb altres individus. Els valors presentats per Schwartz són: poder, assoliment, hedonisme, estimulació, autodirecció, universalisme, benevolència, tradició, conformitat i seguretat.

L'evolució actual en àmbit tecnològic i mediàtic ha fet que el terme *valor* es comenci a estudiar des d'una perspectiva del comportament. En el àmbit espanyol i català el grup d'investigació LAICOM (Laboratori d'Anàlisi Instrumental de la Comunicació) també s'ha endinsat en aquest àmbit, en el seu cas relacionat amb els productes audiovisuals. La definició que aporten al terme 'valor' és la d'"aquells elements y característiques formals del contingut del producte que configuren el conjunt de qualitats que atorguen importància, validesa o mèrit a una producció audiovisual, fent-la apreciada per la seva adaptació a les necessitats de l'home i la societat". De la seva experiència d'avaluació el grup d'investigació va veure que un valor es podia cobrir des d'àmbits molt diferents en funció del contingut; i és per això que tots els valors els centren en tres dimensions: dimensió educativa, que engloba accions centrades en perfeccionar les facultats intel·lectuals, morals i físiques; dimensió humana, relacionada amb la defensa de la dignitat, la satisfacció de les necessitats i el desenvolupament humà, tan físic com mental; dimensió social, vinculat al recolzament de la inserció, la defensa dels drets i la difusió dels deures humans en les organitzacions socials.



Il·lustració dels valors presentats pel grup d'investigació del Laboratori d'Anàlisi Instrumental de la Comunicació en el Protocol d'Avaluació de Valors. *Elaboració: Lia Feliu*

Els valors localitzats pel grup d'investigació LAICOM són: amistat, benestar, cooperació, cultura, deures, democràcia, drets, dignitat, educació, equitat, esforç, família, identitat, igualtat, independència, intimitat, justícia llibertat, moral/honor, ordre, pau, pluralisme, progrés, respecte, responsabilitat i salut.

L'ERA TECNOLÒGICA

El segle XXI ha vingut acompanyat d'una gran revolució tecnològica i de la informació, que ha provocat grans canvis, els quals ens obliguen a actualitzar-nos constantment i desenvolupar una capacitat que ens permetin utilitzar les noves tecnologies, ja que són les eines que ens ajuden a perfeccionar i agilitzar moltes de les activitats del nostre dia a dia.

Un àmbit que ha patit una forta evolució a causa de la tecnologia és la comunicació, la qual ha avançat en termes de rapidesa, simplicitat i eficàcia. Així doncs, hem arribat la forma de comunicació més potent del moment: Internet. Eric Schmidt, qui va ser director executiu de *Google* fins el 2011, va definir el conjunt de xarxes de comunicació com “la primera cosa que la humanitat ha creat i que la humanitat no entén; el major experiment d'anarquia que hem tingut”.

A Internet s'evoca en gran mesura el món de la informació, la qual aporten, en gran mesura, els mitjans de comunicació. Per aquests Internet és una eina imprescindible alhora de difondre els seus continguts. No només els mitjans requereixen aquesta eina, doncs la demanda social per a la potenciació de eines tecnològiques és molt alta; doncs, la tecnologia contribueix a millorar la interacció entre les persones. “Internet és una eina accessible per a un públic molt ample; no té ni dues dècades i ja és el catalitzador de la revolució tecnològica més ample i accelerada de la història. Ample perquè en aquest període curt de temps ha arribat a gairebé tots els ciutadans del món; i accelerada perquè la seva adaptació a la societat és la més ràpida que hi ha hagut fins ara”, defensa Francisco González, president del BBVA, a la publicació *C@mbio* (2013), i afegeix: “es tracta d'una tecnologia molt jove, en desenvolupament i canvi accelerat. El que hem vist fins ara només és el principi (...). La capacitat i l'evolució dels dispositius va en paral·lel a l'augment exponencial de la velocitat de transmissió de dades (...). Això ha fet que la tecnologia i l'accés a Internet passés dels ordinadors als telèfons mòbils, fins arribar a l'*Internet de les coses* en el que molts objectes quotidians són capaços de rebre, generar i transmetre informació”.

Davant la implantació i millora de la tècnica i la tecnologia trobem posicions molt diverses. En primer punt, hi ha un grup general: els deterministes, els qui consideren que una cosa pel simple fet d'existir ja influeix en la condició humana, per bé o per mal. Per tant, defensen que les tecnologies han portat importants canvis a la societat actual. Com plantejava Emili Prado, “davant d'aquest *nou món*, emergeixen entusiastes optimistes i pessimistes”¹; per això, dins del gran grup de deterministes trobem discursos contraposats en relació a la tecnologia: els tecnofílics presenten un discurs entusiasta a favor de la tecnologia; mentre que els tecnofòbics tenen unes idees apocalíptiques i contràries a l'ús d'aquesta. El filòsof, teòleg i escriptor Raimon Panikkar també va referir-se als efectes de la tecnologia; en concret, va fer servir el concepte de *tecnocràcia* per referir-se a que les tecnologies alteren el temps de les persones. És a dir, que la digitalització, en concret del sector de la comunicació, fa que el pas del temps s'acceleri. Qui també va defensar el gran impacte de la tecnologia va ser Nouriel Roubini, l'economista que va aconseguir preveure la crisi financera del 2007²: “Aquesta és la Tercera Revolució Industrial i estarà plena d'oportunitats d'inversió amb grans retorns. Es produiran grans canvis en la vida de les persones i serem testimonis d'aquest impacte en poc temps”.

Els pensadors - tot i que no pertanyen a l'era digital del 2000, sinó a les primeres aportacions relacionades amb la tècnica i el motor del segle passat - amb discursos tecnofòbics van plantejar arguments on consideraven que la tecnologia i la seva evolució incontrolada era un dels perills més grans actualment. Entre aquests trobem l'escriptor Friedrich-Georg Jünger (1898-1977), qui en el llibre *Die Perfektion der Technik* (1946) ofería un discurs antitecnicista; el filòsof Heidegger (1889 - 1976), qui considerava que la tècnica dominava a l'home i el desplaçava del seu autocontrol; i el sociòleg Jacques Ellul (1912 - 1994), qui en el llibre *La edad de la técnica* deia que “la tècnica no és democràtica, sinó totalitària en la seva naturalesa, en el seu missatge, en el seus mètodes,...La tècnica no sol·licita cap opinió als humans i s'imposa per la seva pròpia força”³.

Per altra banda trobem pensadors, polítics i professionals del segle XX amb discursos tecnofílics, els quals se'ls hi podria atribuir l'adjectiu de neoil·lustrats audiovisuals. Els seus arguments, principalment, relacionaven l'evolució tecnològica amb el progrés social. Entre aquests trobem els pioners de la cibernètica, Wiener i Steinbuch i el polític Al Gore, qui va ser vicepresident dels Estats Units. Aquest últim va defensar la seva posició a la Conferència de la Unió Internacional de Telecomunicacions de 1994 assegurant que “Internet ens portaria a una nova era de la democràcia, ja que la portaria a més participació de la ciutadania en la presa de decisions i això milloraria la

¹ Prado, Emili (1999). Xarxes i societat: Rics i pobres en informació. Comunicar a digital. (Pàg. 33)

² Article publicat en 'elmundo.es' per Máillo, Juan Emilio (2008). Nouriel Roubini: el gurú económico.

³ Ellul, Jacques (2003). La edad de la técnica. (Pàg. 129)

capacitat de les nacions per cooperar entre elles”. En la compilació apareix *La imatge fotogràfica en la cultura digital* de Martin Lister apareix un discurs tecnofílic, doncs defensa que la majoria dels crítics han celebrat la revolució tecnocultural, ja que des del seu punt de vista les velles tecnologies són limitades i l'era digital permet major flexibilitat en la creació i distribució d'imatges.⁴

També hi ha els que es troben en una posició mitja: els eclèctics. És a dir, consideren que la tecnologia és un element important a la societat actual i que té efectes beneficiosos i d'altres de perjudicials. Dit d'una altra forma: els sistemes digitals que sostenen la tecnologia tenen punts forts i punts dèbils. Un clar exemple d'aquest posicionament és Manuel Castells (1942) qui en el V Foro Social Mundial l'any 2005, a la secció Innovació, Llibertat i Poder en l'Era de la informació va



dir que “com tot procés de transformació història, l'era de la informació no determina un curs únic de la història humana”. Castells considera que la tecnologia fa una funció, però les persones poden dominar el seu ús. El filòsof Michel Onfray en *Antimanual de Filosofía* (2005) diu que “l'origen de la tècnica no busca més que permetre l'adaptació de l'home en un medi hostil. En un primer moment, vol assegurar la supervivència; després, la vida agradable”.

INFLUÈNCIA DE LA TECNOLOGIA EN ELS VALORS HUMANS

Com hem vist abans, segons la primera definició de valor introduïda per Rokeach, els valors “són creences de les persones sobre conductes desitjables i que transcendeixen en situacions concretes guiant la selecció i avaluació de situacions”. Aquestes situacions actualment es veuen afectades per la tecnologia, doncs aquesta permet orientar la conducta humana. La ciència i la tecnologia ajuden a crear mitjans i eines que ens permetran evolucionar com a societat, però la ètica està per sobre d'aquests dos elements i és la que determinarà si són sistemes legítims per aplicar-los a la societat actual.

Les tecnologies estan molt integrades en la societat actual - sobretot en els països del primer món, on les xarxes de telecomunicacions estan evolucionades - fins el punt que han arribat a formar part de la nostra vida. La dependència que generen els dispositius tecnològics ha portat a plantejar la

⁴ Lister, Martin (1997). La imagen fotogràfica en la cultura digital.

pèrdua de contacte humà directe davant la sobreexposició al contacte virtual. És evident que la tecnologia, i en concret les xarxes de comunicacions, ens ajuden a obtenir la informació actual més ràpidament i a crear noves formes d'interacció entre individus, però tot i això existeix el problema de la incomprensió entre cibernetes. El fet d'utilitzar un aparell tecnològic i no interactuar davant d'un individu fa que sigui més difícil conèixer el que vol transmetre l'interlocutor i que es perdi la noció de la realitat que sorgeix del contacte directe entre persones.

Hi ha qui considera que la tecnologia apropa a les persones fent que la noció de la distància no es tingui en compte. "La recent generació de dispositius tecnològics ha tornar a canviar la relació de l'espai-temps; les coses succeeixen més ràpid i esperem una resposta immediata. Parlem amb familiars y amics sense important a quina part del món estan", segons l'antropòloga i directora d'investigació en interactivitat i experiència d'INTEL.⁵

Les tecnologies han afavorit la globalització i han facilitat la comunicació entre les persones. Les xarxes de telecomunicacions són el vincle del món, però alhora eliminen característiques concretes de cada societat, persona o cosa, creant-ne una de sola per a totes les cultures. La interacció entre persones a través de les tecnologies - en concret les Tecnologies de la Informació i la Comunicació (TIC) - no sempre és beneficiosa, doncs "estar connectats a Internet o disposar un dispositiu tecnològic, ens converteix en un objectiu fàcil d'acció negativa de terceres persones pel fet de formar part d'una global, com el cyber-buyling" argumenten del Río, Sábada i Bringué (2010).

No només és importat el contacte humà, sinó que hi ha altres elements que es veuen afectats per la tecnologia com la intimitat o la dignitat, dos dels valors que hem estudiat. Com diu Francisco González: "l'ús de la tecnologies porta a l'empobriment de la vida afectiva de les persones i el deteriorament de la cohesió social, així com la pèrdua de privacitat i la desprotecció de les persones davant els grups polítics o econòmics, els qui són capaços d'exercici un control sobre internet". Si considerem aquesta eina en l'àmbit polític veiem que es pot veure condicionat un valor important: la democràcia; perquè "les inquietuds sobre el control de la xarxa i les dades que es transmeten es concentren en el deteriorament del sistema democràtic, la manipulació de l'opinió pública i el manteniment d'un equilibri adequat entre una protecció dels ciutadans que freni la ciberdelinqüència i el respecte dels drets i llibertats individuals".⁶

⁵ Fragment de l'entrevista publicada en 'www.lanacion.com' de Genevieve Bell

⁶ González, Francisco (2013). C@ambio: 19 ensayos clave acerca de cómo internet está cambiando nuestras vidas. BBVA (España). (pag 18)

Les tecnologies també han tingut un paper molt important en les activitats de les persones. L'evolució tecnològica ha tingut un efecte positiu per a les organitzacions i institucions ja que ha permès la globalització dels productes, l'homogeneïtzació de l'avaluació i un increment de la qualitat i quantitat dels resultats gràcies a l'automatització dels processos de producció⁷. Però també ha tingut un efecte negatiu per als treballadors de les organitzacions: el sector humà de les empreses s'ha vist reduït amb la implantació de noves tecnologies capaces les feines que feien alguns treballadors. De la mateixa manera el sector humà s'ha hagut d'adaptar als nous mètodes de treballs controlats per la tecnologia. És a dir, s'ha portat a que les persones s'adaptessin a les màquines, i no s'ha impulsat que la tecnologia actués a favor del creixement intel·lectual d'aquestes.

CASOS ACTUALS

La influència de la tecnologia en la societat actual, en concret, als valors humans és ben visible. La manera més fàcil és recórrer a casos reals: l'exemple més recent és el d'un matrimoni nord-americà que a partir del perfil 'DaddyOFive' penjava vídeos dels seus fills a la plataforma *Youtube*. En els vídeos, els pares incitaven als nens a pegar-se entre ells i fer-se mal, fins el punt que les criatures acabaven plorant o autolesionant-se d'impotència. El contingut dels arxius audiovisuals ha portat a la pèrdua de custòdia de dos dels cinc fills del matrimoni. Una situació similar va viure el *Youtuber* amb el sobrenom de *Reset* quan va se imputat per un delicte contra la integritat moral per humiliar a un sense sostre, a qui va regalar 20 € mentre el gravava menjant-se unes galetes farcides de dentífric. Els danys provocats pels *Youtubers* van ser atac a la dignitat humana i a la integritat moral, tant dels fills com del sense sostre, en cada cas. Els dos amb un únic objectiu: obtenir audiència.

BLACK MIRROR

Black Mirror és una sèrie de televisió britànica creada i escrita per Charlie Brooker. La traducció del títol és 'Mirall negre', el que es podria relacionar amb les pantalles negres dels dispositius electrònics. Des del desembre de 2011 s'han emès 3 temporades i un especial: la primera i la segona amb 3 episodis cada una, i la tercera amb 6. Els 13 capítols emesos estan dirigits per directors diferents, així com el repartiment dels actors i actrius, el que fa que els capítols de la sèrie

⁷ La tecnologia i el benestar social (2014).

s'entenguin com històries independents entre elles. La sèrie gira al voltant de la influència de la tecnologia en les persones, sovint traient el pitjor de cadascú. Com diu Marisa De Dios, periodista de El Periódico: “els guions parteixen d’unes històries que porten al límit unes situacions a les que les noves tecnologies ens van apropant cada vegada més (...). *Black Mirror* és capaç de realitzar metàfores molt ben trobades amb situacions que es produeixen a la vida real”⁸. La doctora en Comunicació Audiovisual, Concepción Carmen Cascajuana⁹, planteja directament els efectes negatius que presenta *Black Mirror*: “la sèrie mostra la tecnologia com el vehicle per treure el pitjor de l’ésser humà: l’egoisme, la enveja, l’afany de poder,...”.

Black Mirror és un producte audiovisual basat en la ficció d’una societat futura, és a dir, en una distòpia del futur, amb l’objectiu d’advertir els possibles canvis que s’estan produint actualment i en què poden convertir-se.



Charlie Brooker, en una entrevista amb El País¹⁰ va definir la trama de *Black Mirror* com “una barreja de por quotidiana i malson distòpic que, a cada episodi, ofereix un viatge des del present cap a possibles i aterradors futurs. És una producció que, a base de sarcasme, reflexiona sobre política, xarxes socials, capitalisme i relacions interpersonals”, i continua: “no es la realitat, però s’assembla massa a ella”. La realitat de la qual parteix *Black Mirror* es la de la societat de la informació actual. Segons Manuel Castells, “en aquest tipus de societat la generació, el processament i la transmissió d’informació es la font fonamental de poder a causa de les noves condicions tecnològiques”¹¹. A cada capítol es mostra una tecnologia concreta capaç de transformar els elements intangibles de la societat i els individus, com la comunicació entre les persones o el consum de la informació. Tot i que, com diu Gabriel Verdejo, responsable del del Laboratori de Recerca i Desenvolupament (RDlab) de la UPC, “la tecnologia és ciència aplicada i, per tant, en general no aporta de forma directa un component ètic o moral. L’ús o intencionalitat de la tecnologia depèn de les persones i que sigui positiva o negativa no depèn de la tecnologia, depèn de nosaltres”.¹²

⁸ Entrevista a l’Annex 2

⁹ Entrevista a l’Annex 1

¹⁰ Entrevista publicada a la secció Tentaciones de El País (2016)

¹¹ Castells, Manuel (2001). L’Era de la Informació (Pàg 51)

¹² Entrevista a l’Annex 3.

Cada història es basa en una venjança i es situa en un futur (pròxim o llunyà), on els desitjos, els valors humans i les tecnologies estan perillosament lligats. Però, el perill no es troba en les tecnologies sinó, com diu Brooker: “A *Black Mirror* la tecnologia mai és ‘el personatge dolent’. Juguen un paper molt important, igual que les xarxes socials, les quals són dolentes si les utilitzes malament”. Aquesta posició és la mateixa que ens ha plasmat Gabriel Verdejo.

L’objectiu de la meua investigació és crear un vincle entre els diferents punts del marc teòric (els valors humans, la tecnologia i un producte audiovisual com és *Black Mirror*). En primer punt, els valors humans estan presents en totes les persones, per tant, també ho estaran en els personatges ficticis representats; després, la tecnologia és un element imprescindible actualment. Cada element – material o immaterial – està relacionat amb la tecnologia, fins i tot els nostres comportaments. Per tant, la sèrie britànica serà el vincle entre les persones (o personatges) i les eines tecnològiques.

CONCEPTES PER A LA INVESTIGACIÓ

INVENTARI DE VALORS

Després de veure les diferents definicions de *valor* i les propostes dels investigadors, utilitzarem els presentats el 2012 pel grup d’investigació de Laboratori d’Anàlisi Instrumental de la Comunicació (LAICOM), presidit per Ángel Rodríguez Bravo.

En la presentació de la investigació mostren un projecte que vol “dissenyar un inventari de valors universal i exhaustiu centrat en els cànons socials, educatius i humans (éticomorals) vigents”. La investigació feta pel Laboratori d’Anàlisi Instrumental de la Comunicació es centra en els valors universals que formen part del llenguatge comú de l’ésser humà; és a dir, en aquells valors que apareixen en el dia a dia de les persones. He considerat que la investigació Protocol d’Avaluació de Valors del grup LAICOM és la més adequada per seguir en aquest cas perquè *Black Mirror*, tot i ubicar els seus escenaris en un futur pròxim, recórrer a les relacions personals i a les accions i relacions quotidianes actuals. De la investigació del grup LAICOM en resulten 25 valors universals dels quals n’he extret i detallat aquells que tenen en comú els capítols de *Black Mirror*. L’acotació de valors l’he fet a través d’un anàlisi de contingut dels capítols de la sèrie.

Els 25 valors de la llista del grup d'investigació LAICOM es presenten i defineixen en la següent llista¹³:

Amistat

Representació, argumentació o presència d'informació favorable que estimula l'efecte personal, pur i desinteressat, compartit amb una altra persona, que neix i s'enforteix amb el tracte.

Benestar

Representació, argumentació o presència d'informació que educa, fomentant l'interès individual per a què la resta disposi de condicions materials i socials per viure bé.

Cooperació

Representació, argumentació o presència d'informació que educa, fomentant el desenvolupament de les capacitats personals que afavoreixen actuar juntament amb altre/s per una mateixa finalitat.

Cultura

Representació, argumentació o presència d'informació que educa, fomentant el desenvolupament de les capacitats personals que afavoreixen el sistema d'idees i coneixements adquirits per una persona mitjançant l'estudi, les lectures, els viatges, etc.

Deures / drets

Pel que fa als deures és la representació, argumentació o presència d'informació que educa, fomentant el compliment de les obligacions que afecten a cada home d'actuar segons els principis de la moral, la justícia, la laboral, o la seva pròpia consciència. Per altra banda, els drets són es fomenten en el desenvolupament de les capacitats personals relacionades amb el respecte i l'aplicació de principis i normes, expressius d'una idea de justícia i d'ordre, que regulen les relacions humanes.

Democràcia

Representació, argumentació o presència d'informació que educa, fomentant i ensenyant la doctrina política que es funda en la sobirania popular, la llibertat electoral, la divisió de poders, el control de l'autoritat i la participació de tots els membres d'un grup en la presa de decisions.

¹³ La definició dels valors és la del grup d'investigació LAICOM en el treball "Calidad y Evaluación de Valores en la Comunicación: Construcción de un inventario de valores para España y Brasil"

Dignitat

Representació, argumentació o presència d'informació que educa, fomentant el desenvolupament de la qualitat de les persones que mantenen gravetat i decòrum en la manera de comportar-se i que són sensibles a les ofenses, menyspreus, humiliacions o faltes de consideració.

Educació

Representació, argumentació o presència d'informació favorable o que estimula l'acció i l'efecte de desenvolupar la capacitat física, intel·lectual i moral de l'ésser humà a través de l'ensenyança.

Equitat

Representació, argumentació o presència d'informació que educa, fomentant el desenvolupament de les capacitats personals que afavoreixen la propensió a deixar-se guiar, o a fallar, per el sentiment del deure o de la consciència, més aviat que per les prescripcions rigoroses de la justícia o de la llei.

Esforç

Representació, argumentació o presència d'informació que educa, fomentant el desenvolupament de les capacitats personals que afavoreixen l'ocupació energètica del vigor o activitat de l'ànim per aconseguir alguna cosa vençant les dificultats.

Família

Representació, argumentació o presència d'informació que educa, fomentat el desenvolupament de les capacitats personals que afavoreixen la convivència i els vincles en la unitat social formada per una parella humana i els seus fills i, en un sentit més ampli, també per les persones unides a aquests per parentius que viuen amb ells.

Identitat

Representació, argumentació o presència d'informació que educa, fomentant el desenvolupament de les capacitats personals que afavoreixen al conjunt dels trets propis d'un individu o d'un col·lectiu que els caracteritza davant la resta.

Igualtat

Representació, argumentació o presència d'informació que educa, fomentant el desenvolupament de les capacitats personals que afavoreixen que les persones de totes les categories socials siguin tractades de la mateixa manera i gaudeixin dels mateixos drets

Independència

Representació, argumentació o presència d'informació que educa, fomentant el desenvolupament de les capacitats personals que afavoreixen que les persones mantinguin les seves pròpies opinions amb independència de les intervencions dels altres.

Intimitat

Representació, argumentació o presència d'informació que educa, fomentant el desenvolupament de les capacitats personals que afavoreixen la privacitat i la no difusió del conjunt de sentiments i pensaments particulars i preservats d'una persona o d'un grup, especialment d'una família.

Justícia

Representació, argumentació o presència d'informació que educa, fomentant el criteri de donar a cadascú el que li correspon o pertany i tot aquell que s'ha de fer segons el dret, la raó i la equitat.

Llibertat

Representació, argumentació o presència d'informació que educa, fomentant el desenvolupament de les capacitats personals que afavoreixen la falta de coacció física, moral o econòmica per a fer una cosa o una altra, així com la facultat de fer i dir el que no s'oposi a les lleis ni a les intencions.

Moral / honor

Representació, argumentació o presència d'informació que educa, fomentant les capacitats per a la classificació dels actes humans en bons i dolents des del punt de vista del bé en general, de les relacions entre sexes i de la consideració i el respecte de la gent.

Ordre

Representació, argumentació o presència d'informació que educa, fomentant les capacitats per a la organització, regularitat, coordinació i disposició convenient de les coses així com per al mode convenient de comportar-se i de procedir.

Pau

Representació, argumentació o presència d'informació que educa, fomentant les capacitats per aconseguir la situació d'ànim o estat en qualsevol lloc o circumstància en la qual no hi ha lluita o intranquil·litat de cap tipus, així com per aconseguir l'absència de pertorbacions socials i de lluites entre estats.

Pluralisme

Representació, argumentació o presència d'informació que educa, fomentant les capacitats per assumir i promoure la coexistència de diferents doctrines, tendències, grups i organismes de caràcter polític, econòmic o religiós diferents i independents que poden expressar-se lliurement.

Progrés

Representació, argumentació o presència d'informació que educa, fomentant les capacitats per a impulsar la millora i el creixement de qualsevol cosa, en especial en referència al desenvolupament cultural, social i econòmic de la humanitat.

Respecte

Representació, argumentació o presència d'informació que educa, fomentant en el seu humà l'actitud de guardar les consideracions adequades a les persones, les coses i a les conveniències i prejudicis socials

Responsabilitat

Representació, argumentació o presència d'informació que educa, fomentant les capacitats per assumir la obligació moral existent en tot subjecte de reconèixer i acceptar les conseqüències sobre un fet realitzat lliurement així com per donar comptes d'allò al que es va obligar o prometre.

Salut

Representació, argumentació o presència d'informació que educa, fomentant les capacitats per aconseguir i preservar el bon estat físic o moral propi així com el de qualsevol ésser viu o col·lectiu.

INVESTIGACIÓ

ANÀLISI DE CONTINGUT DELS EPISODIS

La investigació s'inicia amb la visualització dels capítols de forma individual i extraient en cada cas aquells valors – de la llista del grup d'investigació del Laboratori d'Anàlisi Instrumental de la Comunicació – que hi apareixen. A continuació presento el que he observat en cada cas:

Temporada 1 - Capítol 1 (L'himne Nacional)

El primer ministre del Regne Unit es veu obligat a tenir relacions amb un porc per salvar la princesa del país, qui ha estat segrestada per un terrorista. A més, ho han de transmetre, en directe, per totes les cadenes de televisió. D'aquesta manera, la gravació del primer ministre fa que la seva **dignitat** quedi rebaixada, així com el seu **honor**, doncs queda humiliat davant de tota la població. A partir d'aquí també es veu afectada la seva **intimitat**, ja que fan que exposi la seva vida privada, així com també la relació amb la seva dona -i, per tant, **família** - queda qüestionada per tothom, a més de ser el centre de burles. A més, com que tot el país estava pendent de com avançava la qüestió i l'emissió, es mostra el poder de les xarxes socials i els mitjans de comunicació, els qui gestionen l'atenció de la gent.

Pel que fa a la princesa, es presenta el valor de **llibertat** perquè la segresten i el terrorista la manté lligada i en condicions desfavorables mentre espera la reacció del primer ministre.

Temporada 1 - Capítol 2 (15 milions de mèrits)

La societat que apareix funciona diferent: tot es centra en pedalar per aconseguir punts, els quals et permeten fer coses com veure la televisió, comprar menjar,...Els personatges alternen la funció de pedalar sobre una bici estàtica, en una sala on es troben un al costat de l'altre, i el descans a les seves habitacions individuals; en els dos espais hi ha pantalles de televisió, l'única distracció dels individus. La dependència de l'acció de pedalar per aconseguir coses i mirar la televisió com a única distracció provoca una opressió de la persona i una **desigualtat** entre elles, doncs si no tens suficients punts t'impossibilita fer coses tan bàsiques com menjar. Com diu el creador Charlie Brooker en una entrevista amb El País: "El capítol és un visió sarcàstica del capitalisme". És a dir, és

una metàfora del treball en sèrie, sense motivació, amb l'objectiu de guanyar diners que et permetran viure en una societat que només visualitza el treball i el consum. Per tant, el **benestar** dels personatges es veu qüestionat.

Els personatges estan constantment mirant programes de televisió, jugant a videojocs i interactuant amb les pantalles. El gran al·licient de les persones és poder participar en un concurs televisiu, *Hot Shots*, i poder demostrar que tens una gran habilitat i així poder abandonar la bicicleta. El problema és el preu d'accés: 15 milions de punts.

El vincle entre les pantalles i els personatges és tan fort que deixa de banda la interacció amb les altres persones, el que genera una falta d'**identitat** i **llibertat**: només són persones que pedalen sobre una bicicleta davant d'una televisió, sense poder sortir ni deslligar-se de



la seva 'obligació'. El punt de contacte més directe entre els personatges és a través dels 'avatars' virtuals. Només hi ha un moment en què es mostra el contacte entre persones i, fins i tot l'**amistat**; el protagonista (Bling Madsen) escolta cantar a l'Abi i decideix parlar-hi i regalar-li un tiquet per anar a *Hot Shots*. El protagonista decideix ajudar-la i regalar-li els seus punts perquè ella faci demostris davant de tothom que té una habilitat especial.

Un cop al concurs de talents el jurat no mostra cap actitud positiva, sinó una falta de **respecte** i **dignitat** cap a l'Abi un cop ha acabat de cantar: li proposen un contracte d'actriu pornogràfica, al que la noia cedeix.

Finalment, el protagonista pretenia muntar un espectacle en públic perquè tothom se n'adonés del sistema en què viuen. Vol transmetre el missatge a través de les eines del sistema, i per això es presenta al concurs *Hot Shots* on mostra la seva valentia i **honor** fent un discurs davant de tothom. Però les coses es capgiren i acaba cedint al poder, convertir-se en una persona més del sistema mediàtic.

Temporada 1 - Capítol 3 (La teva història completa)

Es representa una societat molt similar a l'actual, però amb més eines tecnològiques. El més destacat és un xip instal·lat darrere l'orella que memoritza tots els records i, fins i tot, permet rebobinar per tornar-los a veure.

Des d'un inici l'**amistat** i la **família** apareixen com elements significatius, doncs l'episodi comença amb un sopar d'amics que desencadena en problemes familiars dins la parella. El protagonista, Liam, en la trobada coneix a un exnovio de la seva actual parella, el que portarà a investigar utilitzant la memòria. Amb aquesta eina provoca una falta d'**intimitat** dels personatges ja que fa visible allò que fins ara només havia estat íntim i personal: els records. A més, provoca un control absolut sobre les persones del voltant, com s'aprecia en l'episodi: el protagonista s'obsessiona amb una antiga relació de la seva parella i l'obliga a que li expliqui i li ensenyi tota la seva història a través dels records. Aquesta obsessió i dependència dels records porta a una falta de **llibertat**, ja que no pensen en que viuen, sinó en el que van viure, convertint-se en esclaus de la seva memòria. Mostra que les tecnologies són perjudicials, no només per la dependència que generen, sinó pel control que et permet tenir sobre la resta.

Finalment, el protagonista, després de perdre-ho tot i adonar-se de les conseqüències del l'implant decideix arrencar-se'l, ferint-se i perjudicant la seva **salut**.

Temporada 2 - Capítol 1 (Torno de seguida)

La Martha i l'Ash, la seva parella, addicte a les xarxes socials, decideixen traslladar-se a una caseta de camp. Poc després, l'Ash mor en un accident de trànsit. En el funeral una amiga de la Martha li explica que poden recrear de forma virtual a la seva parella, a través de tot el que publicava i escrivia a les xarxes socials. Al principi, rebutja la idea, però al adonar-se que està embarassada decideix provar aquest 'programa'.

Un dels elements principals és la parella i la **família**, ja que quan descobreix que està embarassada decideix utilitzar el programa informàtic que li permetrà seguir 'estant' amb la seva parella.

Tot i que el sistema informàtic cerca totes les intervencions que l'Ash va fer a les xarxes socials, el perfil que ha recreat no té **identitat**, ja que només és una simulació. Però el personatge virtual és tan real que fins i tot els dos protagonistes comparteixen moments **íntims**.

Temporada 2 - Capítol 2 (Ós blanc)

Una dona es desperta en una casa; l'escenari sembla quotidià però les coses comencen a complicar-se. No recorda res i quan surt al carrer veu que la gent reacciona de forma estranya amb ella: tothom la grava amb els seus mòbils encara que els hi demani ajuda quan s'escapa d'unes persones encaputxades que la volen matar sense saber el perquè.



La sorpresa arriba quan ensenyen que tot consisteix en un *show* organitzat per torturar a la protagonista, com a càstig per col·laborar en el segrest i l'assassinat d'una nena; la parella de la protagonista va torturar i matar a la nena mentre ella la gravava amb el telèfon. En el show hi participa tota la població, qui s'encarrega de fer veure que la graven tot i que ella

els hi demani ajuda, i un cop s'ha posat al descobert el mètode d'acció, la gent l'escriu deixant-la en evidència. Per tant, la societat **col·labora** per castigar a la persona, generant odi contra aquesta. El càstig que se l'imposa a la protagonista és una forma alternativa d'aplicar la **justícia** actual; en aquest cas, genera una falta de **llibertat**, ja que està presa a la tortura diària que no recordi res i sigui perseguida mentre la gent l'únic que fa és gravar-la. Per tal que la tortura es pugui repetir dia rere dia, els encarregats droguen a la protagonista fent que no recordi res del que ha viscut; per tant, l'estat de **salut** d'aquesta no és bo.

Temporada 2 - Capítol 3 (El moment Waldo)

Un còmic fracassat es converteix en un personatge animat, Waldo, un ós de color blau que aprofitant la seva popularitat acaba convertir-se en un candidat per a les pròximes eleccions.

El sistema **democràtic** pot fer que qualsevol persona o personatge arribi a governar: el poder de vot el té el poble.

Temporada 3 - Capítol 1 ('Nosedive')

Un món on tot té una valoració, fins i tot la més petita interacció social. L'escenari és una societat enganxada a l'*smartphone*, a través del qual puntuen tot allò que veuen o fan. Així es mostra l'addició de les tecnologies i la falta de **llibertat** que generen: tota la societat depèn dels dispositius mòbils i en aquest cas l'utilitzen per tenir reconeixement dins l'entorn.

Cada persona té un valor numèric entre 0 i 5 estrelles, el que genera **desigualtat** entre les persones: els populars tenen més d'un 4, i aquells que es troben per sota d'un 2,5 són considerats 'classe baixa', fins el punt que se'ls hi prohibeix l'entrada a alguns establiments. Per tant, el perfil virtual de cada persona determina la seva **identitat** i personalitat. El rànquing és visible per a tothom, així com el perfil de cada usuari; només cal passar a prop d'algú per conèixer tot el que fa i ha fet. D'aquesta manera, la **intimitat** de les persones queda al descobert.



La Lacie, la protagonista, vol aconseguir una puntuació alta ja que així obtindrà un descompte en el lloguer del pis. Parlar de l'**amistat** en un escenari com aquest sembla impossible: totes les relacions - o gairebé totes - són falses i hipòcrites, i l'únic objectiu que tenen és obtenir una bona puntuació. Però, ella fa el possible per aconseguir valoracions positives, fins el punt que contacta amb una antiga amiga molt 'popular', que la convida al seu casament. Aleshores, comencen els problemes.

Temporada 3 - Capítol 2 (El joc de l'oblit)

Un jove nortamericà s'escapa de la realitat familiar on no es sent còmode i viatge arreu fins arribar al Regne Unit. Allà s'inscriu en un programa de videojocs per a fer proves pilot.

Tot el que apareix en el capítol és forma part de l'experiment, el qual només ha durat 0,04 segons, encara que per ell sembla que hagin passat hores. El protagonista fa de conill d'índies de l'empresa

de videojocs, deixant-se, fins i tot, alterar la seva **salut** injectant-se un microxip que és el que 'l'enviarà' al món virtual. L'objectiu de l'experiment és controlar les pors dels usuaris de forma virtual, perjudicant el seu benestar, encara que els elements només apareguin en la realitat del videojoc. Com argumenten en el mateix episodi: "En el videojoc fas front a les teves pors en un entorn segur. Les alliberes. T'alliberes a tu mateix".

Un últim element destacat és la **família**: és el motiu pel que va marxar de viatge, i allò que sempre recorda tot i estar lluny de casa. Fins i tot, l'última imatge que veu en el món virtual és la de la seva mare.

Temporada 3 - Capítol 3 (Calla i balla)

Una història on els pecadors passen pel purgatori, encara que no la redempció. Es presenten varis personatges que tenen una cosa en comú: reben amenaces a través del seu mòbil. Així estan lligats a les ordres que els hi envia algú desconegut, la seva llibertat queda privada ja que si no segueixen les instruccions destaparan els seus pitjors secrets. Mitjançant el xantatge, els personatges es veuen obligats a fer allò que els hi manen. Per aconseguir-ho, han de recórrer a la **cooperació** i al treball en equip, per poder complir el que els hi demanen han de distribuir-se la feina.

Una part de la seva **intimitat** - sembla que no gaire bona - ha quedat descoberta i ells fan el possible perquè no surti a la llum. Però finalment, tots els secrets són destapats i la **dignitat** de cada personatge queda enfonsada, doncs tot el seu entorn - amics i **família** - ha estat informat dels seus secrets. En aquest capítol els *hackers* apliquen la **justícia** a la seva manera castigant a aquells que han vist que feien coses il·legals o **immorals** a través dels dispositius tecnològics.

Temporada 3 - Capítol 4 (San Junípero)

L'escenari es situa a Califòrnia, el 1987. San Junípero és un destí de vacances ple de sol, surf i sexe; un lloc idíl·lic on hi firmaries la vida eterna ja que el **benestar** està per sobre de tot. Un lloc on molts joves gaudeixen ballant a les discoteques de moda; per altres visitants, en canvi, la mitja nit és una important, el moment de tornada.

L'element central és l'amistat entre les dues protagonistes, la Yorkie i la Kelly. Una **amistat** que es convertirà en amor a mesura que comparteixen els moments, en concret, 5 hores cada setmana.

San Junípero representa un món virtual, que dóna **llibertat** eterna a aquells que estan a punt de morir.

Temporada 3 - Capítol 5 (La ciència de matar)

Els soldats són els encarregats, mitjançant la **cooperació**, de protegir als habitants d'un poble de la invasió de mutants salvatges. Tenen tota la tecnologia per lluitar contra aquests i no tenen límits per utilitzar la violència i trencar la **pau**.

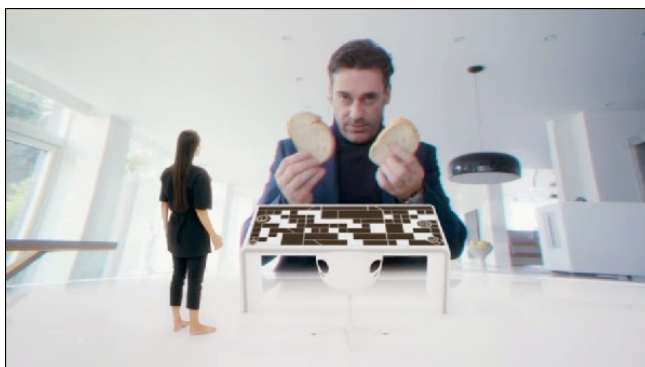
La societat que s'hi presenta està formada pels soldats, els habitants dels pobles i els 'insectes'; aquests últims, però, no són el que els altres creuen. La diferencia entre grups fa que es presenti una societat **desigual** entre classes, on aquells 'salvatges' són considerats la part més dolenta de la societat. L'únic que els diferencia de la resta és que pertanyen a un col·lectiu desprestigiats; com argumenten a la sèrie "tenen l'ADN infectat".

Temporada 3 - Capítol 6 (Odi Nacional)

Dues detectius són les encarregades d'investigar les misterioses morts relacionades amb les abelles tecnològiques i les xarxes socials. Descobreixen que la culpa la té un 'joc' informàtic que es basa en votar a la gent que més odies; cada dia, el que tingui més puntuació serà assassinat. L'únic objectiu, però, és fer **justícia** amb tots aquells que han votant, desitjant la mort d'algú.

Capítol extra – Blanc Nadal

Els dos protagonistes, en Matt i en Joe, comparteixen la nit de nadal en una casa perduda en el no res, en mig de la neu. Pel que sembla porten treballant junts 5 anys, els mateixos que comparteixen casa; tot i això, la seva relació és freda, fins que un d'ells decideix aprofitar el dia de Nadal per començar a parlar i conèixer-se millor. La suposada **amistat** que no havia aparegut en aquests anys, comença



a veure's ara. El primer, comença a explicar la seva vida anterior, parla de la seva **família** i de la seva feina, el que dóna lloc a dues de les tres històries que presenta el capítol; una vegada ha confessat el seu passat, anima a que en Joe faci el mateix.

L'escenari mostra un futur molt proper, amb una societat adaptada totalment a les tecnologies y les relacions a través d'aquestes. El punt en comú entre els dos personatges és que han estat bloquejats; és a dir, que per algun motiu una persona del seu entorn ha decidit eliminar el contacte amb aquesta, fent que cada vegada que estiguin a prop només vegin una silueta gris i escoltin coses inintel·ligible. D'aquesta manera, si algú està bloquejat la seva **identitat** queda eliminada davant del que ho ha fet.

CONCLUSIONS DE L'ANÀLISI DELS EPISODIS

Un cop analitzats els capítols de forma individual he extret els valors que hi apareixen a cada un d'ells i he elaborant una llista dels valors comuns, utilitzant de referència els presentats a la llista de LAICOM (Laboratori d'Anàlisi Instrumental de la Comunicació)¹⁴. Els resultats obtinguts en l'anàlisi formen les conclusions parcials que em permetran donar pas a una segona investigació.

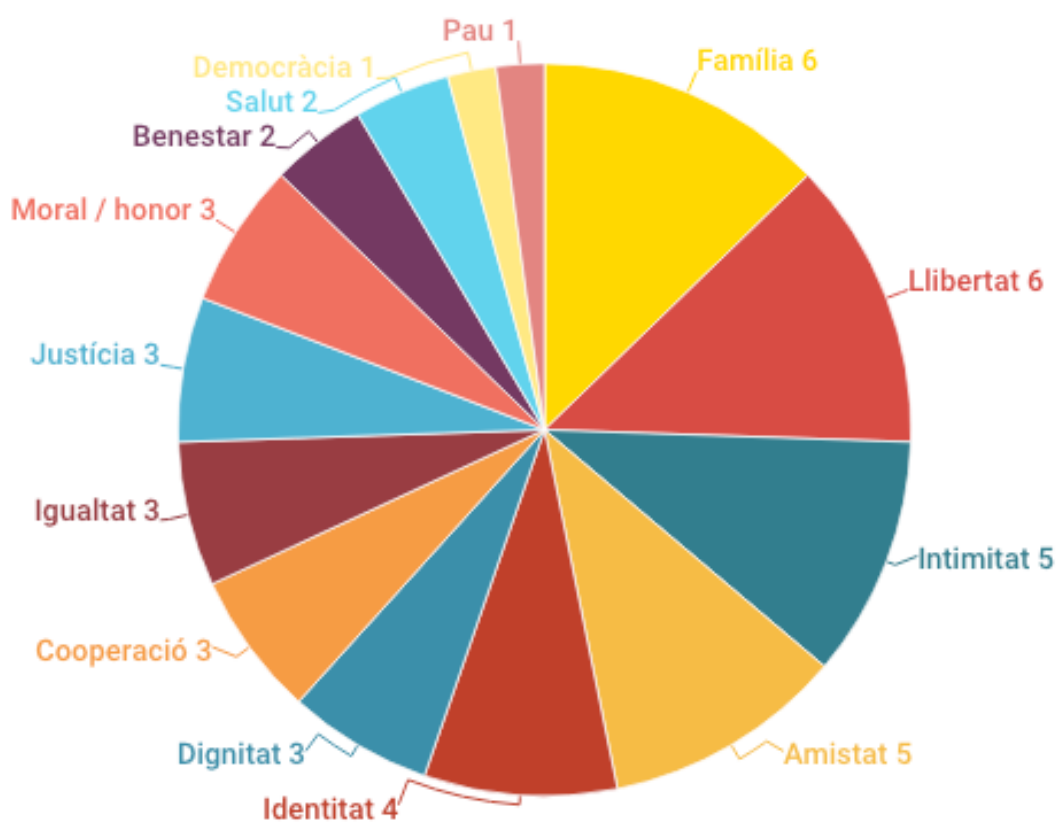
Dels 25 valors inicials he considerat que 10 valors compartits en la majoria de capítols són:

- Amistat
- Cooperació
- Dignitat
- Família
- Identitat
- Igualtat
- Intimitat
- Justícia
- Llibertat
- Moral / Honor

Per explicar els resultats de forma més visual he elaborat un gràfic a través de la plataforma online *Infogram*, on apareixen tots els valors obtinguts en l'anàlisi de contingut. Com veiem, la llista té un total de 14 valors. En el moment de presentar una llista final dels valors més comuns he vist oportú

¹⁴ Veure 'Inventari de valors', pàgina 13

que els valors que apareixen en 1 o 2 dels capítols no fossin considerats. Per tant, la llista final de 10 valors mostra aquells que estan presents en, com a mínim, 3 episodis.



Gràfic 1. Valors presents a *Black Mirror*. Elaborat amb Infogram

En la majoria dels casos els valors apareixen de forma negativa; és a dir, que la sensació és que es mostren de forma desfavorable.

*Tots els capítols de Black Mirror tenen un punt en comú:
la tecnologia afecta de forma negativa sobre els valors humans*

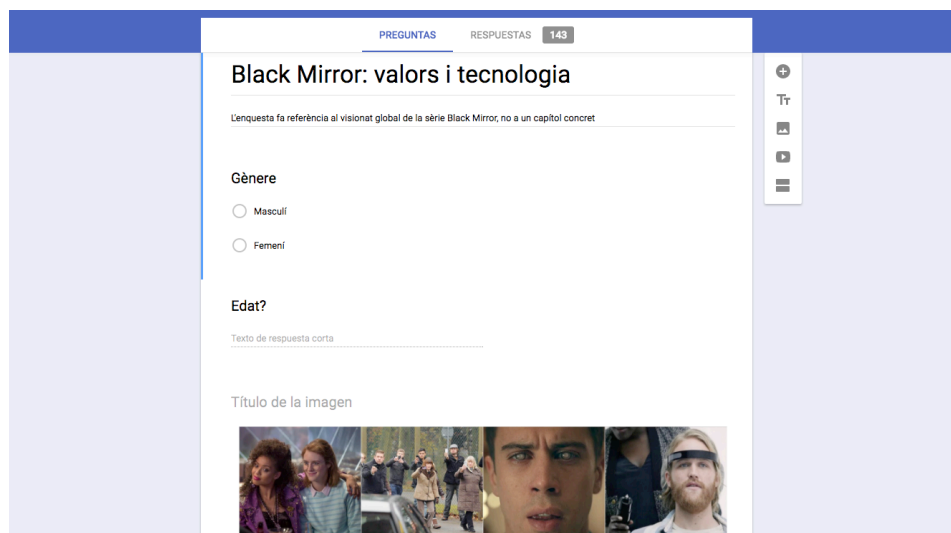
L'anàlisi del contingut dels capítols l'he fet i valorat de forma individual, doncs cada capítol és independent: escenari, època, personatges i relacions diferents. Tot i això, era necessari buscar un vincle que els unís, i els valors han sigut l'element clau. A cada capítol, d'una manera o altre, s'explica una situació extrema, en què qualsevol moviment i decisió està controlada de manera que

els valors humans puguin trontollar fàcilment en funció de les tecnologies i l'ús que les persones fem d'aquestes.

TEST DE RECEPCIÓ

La investigació es basa en la recollida de dades a partir d'una enquesta feta a una mostra amb un perfil concret: espectadors de *Black Mirror*. Les dades ens permeten fer un anàlisi deductiu dels resultats; és a dir, les conclusions les extraurem de forma implícita de les premisses (respostes de l'enquesta). L'extracció de dades ha sigut de manera objectiva i detallada – tenint en compte la limitació de les preguntes fetes -, sense modificacions ni eliminacions.

La segona part de la investigació, es centra en veure com els espectadors de *Black Mirror* consideren que apareixen els valors acotats a la primera part. En aquest apartat he volgut conèixer les sensacions dels espectadors de *Black Mirror* mitjançant un test de recepció, el qual es basa en les conclusions de l'apartat anterior. Per això, només es centra en els 10 dels 25 valors inicials presentats pel grup d'investigació LAICOM en el Protocol d'Avaluació de Valors. Recordem que després de fer un anàlisi de contingut dels episodis de *Black Mirror* he fet una llista dels valors humans comuns en la majoria dels casos.

The image shows a Google Forms interface for a survey titled "Black Mirror: valors i tecnologia". At the top, it indicates "PREGUNTAS" (Questions) and "RESPUESTAS 143" (Responses 143). The survey text states: "L'enquesta fa referència al visionat global de la sèrie Black Mirror, no a un capítol concret" (The survey refers to the global viewing of the series Black Mirror, not to a specific episode). The first question is "Gènere" (Gender), with radio buttons for "Masculí" (Male) and "Femení" (Female). The second question is "Edat?" (Age?), followed by a "Texto de respuesta corta" (Short text response) field. Below this is a section titled "Título de la imagen" (Image title) which contains a collage of five images from the TV series Black Mirror. On the right side of the form, there is a sidebar with icons for sharing, printing, and other functions.

Imatge de la part inicial del formulari elaborat amb *Google Drive*.

L'enquesta l'he fet mitjançant la plataforma de formularis de *Google Drive*. Va mantenir-se oberta durant 2 setmanes: del 4 de maig al 18 de maig, i durant aquest període va obtenir un total de 143

respostes, les quals es poden visualitzar de forma individual i global. El més interessant és obtenir una visió global dels resultats, i així veure la distribució total de les respostes en cada pregunta. És a dir, així podem conèixer quantes persones consideren que els efectes de la tecnologia són positius i quin tant per cent formen, en contrast amb els que consideren que són negatius. En canvi, la visió individual m'és útil per analitzar l'última pregunta del formulari (*Describe breument les sensacions que et provoca Black Mirror*). Els comentaris, alguns breus i d'altres més extensos, dels diferents enquestats m'han servit per tenir una visió detallada de les percepcions dels espectadors, les quals he utilitzat per comprovar la meua perspectiva alhora de repassar l'anàlisi de contingut dels capítols.

A continuació adjunto més captures de pantalla del formulari per tal de fer més visual la formulació de les preguntes:

The screenshot shows a web-based survey interface. At the top, there are two tabs: 'PREGUNTAS' (selected) and 'RESPUESTAS' with a count of '143'. The survey is titled 'Segueixes la sèrie televisiva Black Mirror? *'. It contains three questions, each with radio button options:

- Segueixes la sèrie televisiva Black Mirror? ***
 - ☐ Sí
 - ☐ No
- Quants capítols has visionat? ***
 - ☐ Entre 1 i 2
 - ☐ Entre 3 i 6
 - ☐ Entre 7 i 10
 - ☐ Tots
- Quina temporada t'ha agradat més? ***
 - ☐ Temporada 1
 - ☐ Temporada 2
 - ☐ Temporada 3
 - ☐ Capítol extra

On the right side of the form, there is a vertical toolbar with icons for adding, deleting, and other actions.

PREGUNTAS

RESPUESTAS

143

Segueixes la sèrie televisiva Black Mirror? *

☐ Si
 ☐ No

Quants capítols has visionat? *

☐ Entre 1 i 2
☐ Entre 3 i 6
☐ Entre 7 i 10
☐ Tots

Quina temporada t'ha agradat més? *

☐ Temporada 1
☐ Temporada 2
☐ Temporada 3
☐ Capítol extra

+

Tt

PREGUNTAS

RESPUESTAS

143

Segueixes la sèrie televisiva Black Mirror? *

☐ Si
 ☐ No

Quants capítols has visionat? *

☐ Entre 1 i 2
☐ Entre 3 i 6
☐ Entre 7 i 10
☐ Tots

Quina temporada t'ha agradat més? *

☐ Temporada 1
☐ Temporada 2
☐ Temporada 3
☐ Capítol extra

+

Tt

PREGUNTAS

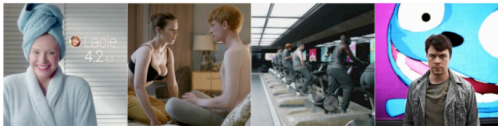
RESPUESTAS

143

Com consideres que són les conseqüències de la tecnologia a la sèrie? *

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
 Molt negatives ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Molt positives

Título de la imagen



Quins valors veus presents en els diferents protagonistes ? (cal tenir en compte que els valors poden ser positius o negatius) *

☐ Amistat
☐ Cooperació
☐ Dignitat

+

Tt

PREGUNTAS

RESPUESTAS

143

De quina manera apareix la Moral / Honor?

0

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

Molt desfavorable

☐
☐
☐
☐
☐
☐
☐
☐
☐
☐
☐

Molt favorable

Títol de la imatge

Descriu breument les sensacions que et provoca la sèrie

Texto de respuesta larga

30

REALITZACIÓ DE L'ENQUESTA

Per aconseguir el major número de respostes, l'enquesta es va compartir a la xarxa social *Facebook*, demanant que la responguessin aquells que haguessin vist *Black Mirror*. Uns dies després el qüestionari tenia un total de 140 respostes. Una de les preguntes inicials és si es consideren seguidors de *Black Mirror*, pel que de les 140 respostes només dos són negatives. Això indica que les respostes que han donat la resta d'enquestats són fiables i els resultats obtinguts poden ser utilitzats per extreure'n conclusions.

La part inicial de l'enquesta presenta preguntes personals generals (gènere i edat), el que permet veure quin tipus de públic ha contestat i, per tant, quin perfil d'espectadors visualitza la sèrie. Per tenir alguna informació més sobre el seu interès per la sèrie, algunes qüestions inicials es centren en quants capítols han vist o quina temporada els ha agradat més. Un cop comprovat que la majoria dels enquestats són seguidors lleials de *Black Mirror*, és interessant saber en quin grau situen les conseqüències de la tecnologia a la sèrie. Per això, s'ha proposat una escala de 0 a 10, tenint en compte que 0 significa que les conseqüències són molt negatives i 10, molt positives.

A continuació, l'enquesta s'encamina cap a l'objecte d'estudi: la influència de la tecnologia sobre els valors humans. Per tant, s'ha preguntat a la mostra quins dels 10 valors obtinguts de l'anàlisi dels episodis consideren que apareixen a la sèrie. I, posteriorment, que valoressin, també en una escala de 0 a 10, de quina forma apareixien, en la qual 0 significa 'molt desfavorable' i 10, 'molt favorable'. D'aquesta manera, les resultats obtinguts permeten veure quina percepció tenen els espectadors i com avaluen els diferents valors.

L'última part de l'enquesta ha agafat forma de resposta oberta, en relació al comentari proposat 'Describe breument les sensacions que et provoca la sèrie', on els enquestats podien donar una resposta argumentada i completa de la seva opinió sobre *Black Mirror*.

RESULTATS DE L'ENQUESTA

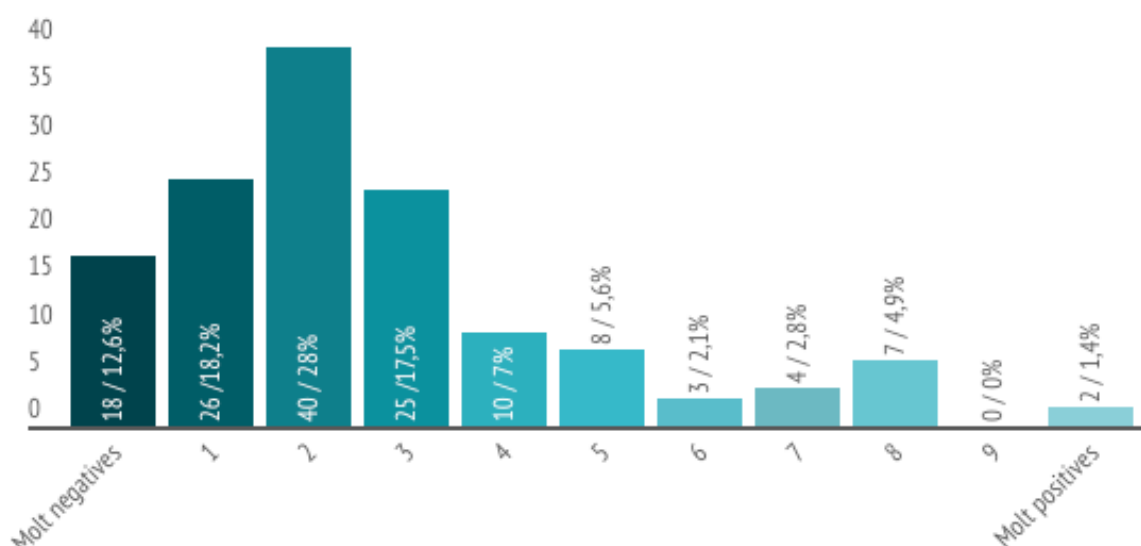
En relació a les primeres preguntes orientatives podem veure que, pel que fa al gènere, un 65,9% (89 respostes) dels enquestats són dones, mentre que un 34,1% (46 respostes) són homes. Els resultats de l'edat és separen de la següent manera: el grup de 20 a 29 anys, amb un total de 88 respostes,

representa el 62,8% del total. El segon sector, de 30 a 39 anys, presenta un total de 12 respostes; i l'últim, de 40 a 50 anys, 8 respostes, sent un 8,5% i un 5,7%, respectivament.

A partir d'aquí, les preguntes són en relació a *Black Mirror*. La primera és una pregunta orientativa, per saber el seguiment que els enquestats feien de la sèrie. Tots els usuaris han respòs a aquestes qüestions ja que l'objectiu és obtenir una mostra que conegui la sèrie. En primer lloc, veiem que un 65,2% (88 respostes) dels enquestats han visualitzat tots els capítols de la sèrie; un 24,4% (33 respostes) han vist entre 7 i 10 episodis; un 8,9% (12 respostes) entre 3 i 6; i, finalment un 1,5% (2 respostes) han visualitzat entre 1 i 2 capítols.

Si ens fixem en les preguntes centrades en l'objecte d'estudi, veiem que 119 dels enquestats consideren que les conseqüències de la tecnologia es troben entre 0 i 4; és a dir, un 83,2% les situen en la franja de 'negatives'. Un total de 19 persones (11,2%) consideren que les conseqüències són positives; és a dir, que estan entre els 6 i 10 punts. I, 8 persones (5,6%) han respòs que les conseqüències es troben en un punt mig de l'escala (5 punts) i, per tant, la tecnologia no afecta ni de forma positiva ni negativa. Per visualitzar més fàcilment els resultats he adjuntat el gràfic obtingut, on veiem que la majoria del resultats recauen en la franja de 'negatives', sent el valor 2 el més rellevant, amb 40 vots; i el 9, en la franja de 'positives' el menys considerat, amb 0 vots.

COM CONSIDERES QUE SÓN LES CONSEQÜÈNCIES DE LA TECNOLOGIA?



Gràfic 2. Conseqüències de la tecnologia. Elaborat amb Infogram

Seguint l'esquema dels punts estudiats, calia relacionar les conseqüències de la tecnologia amb els valors humans. Per això, la següent pregunta es centra en quins valors (dels 10 proposats en la llista del primer apartat) del protagonista es veuen afectats, sense valorar, de primera, si aquests són

positius o negatius. En aquesta pregunta la resposta era múltiple, és a dir, els enquestats podien marcar tants valors com veiessin convenient. Segons la mostra, el valor predominant és el de la Identitat, amb un total de 104 vots. És a dir, un 72,7% dels enquestats han considerat que la Identitat està present a *Black Mirror*.

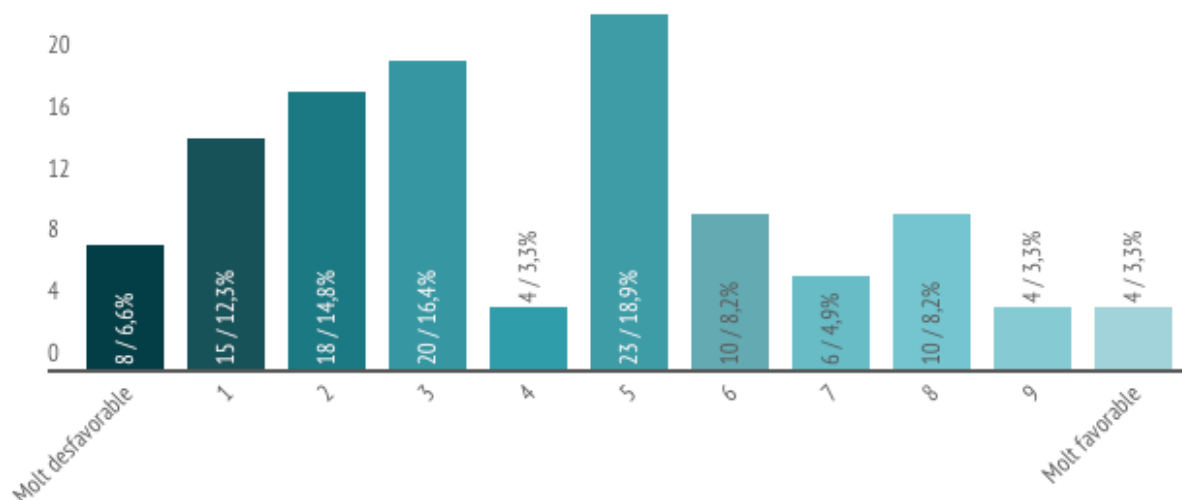
El segon valor més votat és el d'Intimitat, amb un total de 97 vots (un 67,8% dels enquestats); el tercer, la Moral i l'Honor, amb 92 vots (64,3%); tot seguit, la Llibertat, amb un total de 81 vots (56,6%); després la Dignitat, amb 75 vots (52,4%); la Justícia, amb 67 vots (46,9%); l'Amistat amb 56 vots (39,9%); la Cooperació amb 38 vots (26,6%), la Família amb 33 vots (23,1%); i, finalment, la Igualtat amb un total de 27 vots (18,9% dels enquestats).

Un cop vist quins són els valors predominants a *Black Mirror* segons els enquestats, he volgut analitzar si aquells que consideren més presents hi apareixen de forma favorable o desfavorable. Per això, he creat una escala de puntuació del 0 al 10 per a cada valor, sent 0 molt desfavorable i 10 molt favorable. També he considerat, a part, la puntuació de 5, doncs són aquells que veuen el valor en un punt mig, sense arribar a valorar si és mostra de forma beneficiosa o perjudicial. Per plasmar els resultats seguiré l'ordre anterior: del que consideren que està més present al que menys (cal tenir en compte que el nombre de respostes no concorda amb la primera votació, doncs hi ha enquestats que en la primera part no han considerat algun valor però després si que l'han valorat).

A continuació, he plasmat els resultats de l'enquesta exposant el número de vots en cada cas, i he situat quin tant per cent de respostes el consideren favorable o desfavorable i per fer-ho més visual he adjuntat el gràfic corresponent de cada valor perquè sigui més fàcil veure quina franja ha estat la més votada (recordem que l'escala de valoració l'hem separat en tres parts: la puntuació de 0 a 4, significa que els valors són desfavorables; el 5 marca el punt intermedi; i, de 6 a 10 és la franja de valoració favorable):

2El valor que consideren que està més present és la **Identitat**. Un 53,2% dels enquestats que han respòs aquesta pregunta (122 persones)) consideren que la Identitat apareix de forma desfavorable i situa la seva puntuació entre 0 i 4 punts de l'escala de valoració. En canvi, un 27,9% considera que es mostra favorablement. Finalment, un 18,9% del total veu la Identitat en un punt mig de l'escala.

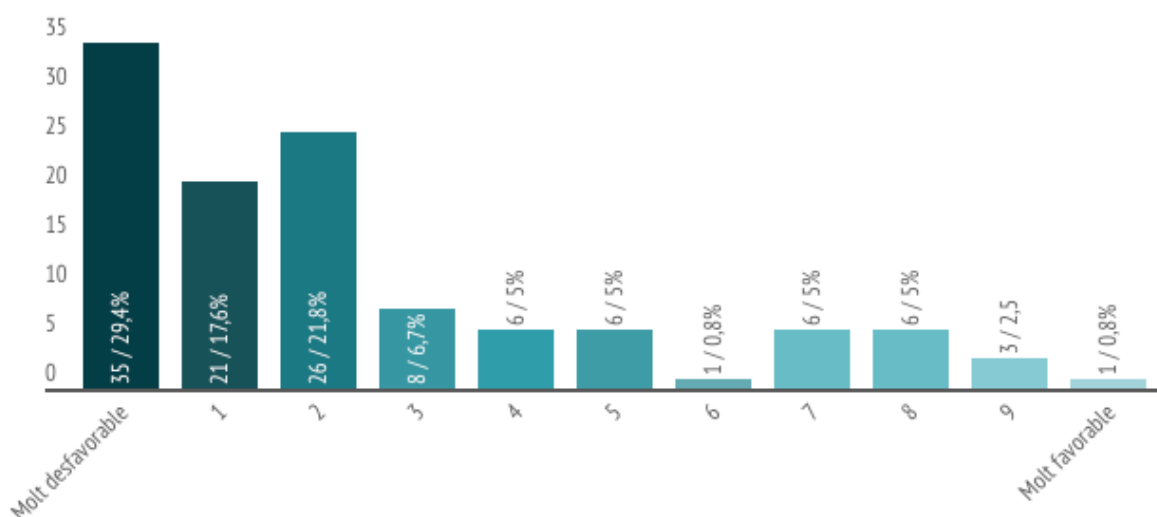
DE QUINA MANERA APAREIX EL VALOR D'IDENTITAT EN ELS PROTAGONISTES?



Gràfic 3. Valor d'Identitat. Elaborat amb Infogram

El següent valor és la **Intimitat**, amb 119 respostes: el 80,7% de les respostes considera que apareix de forma perjudicial - tenint en compte que més d'una tercera part d'aquests han seleccionat 'molt desfavorable' (puntuació 0) -, mentre que un 14,3% la valora de forma favorable. En el punt intermedi l'ha situat un 5% dels enquestats.

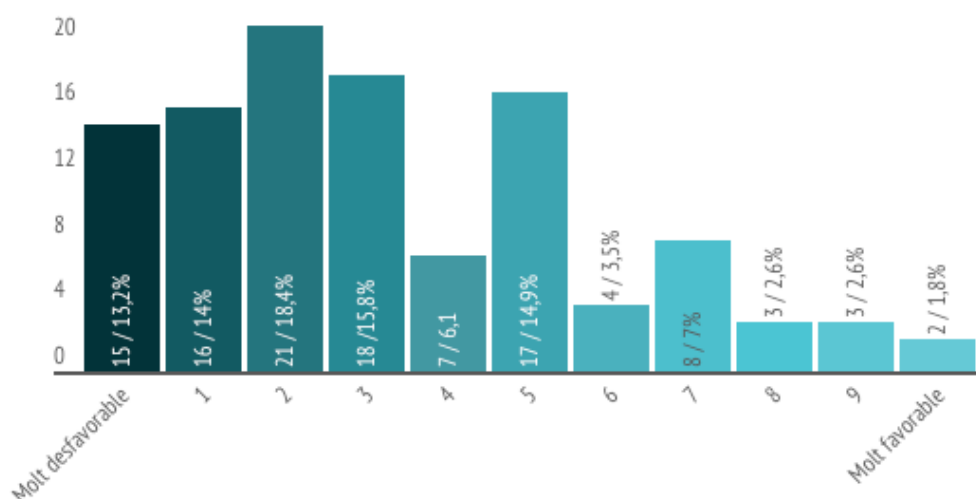
DE QUINA MANERA APAREIX EL VALOR D'INTIMITAT EN ELS PROTAGONISTES?



Gràfic 4. Valor d'Intimitat. Elaborat amb Infogram

El tercer valor de llista és la **Moral i Honor** que, entre les 114 respostes, un 67,5% considera que apareix de forma desfavorable i un 17,5% de manera favorable; en un tercer punt, un 15% veu el valor en un punt mig de l'escala.

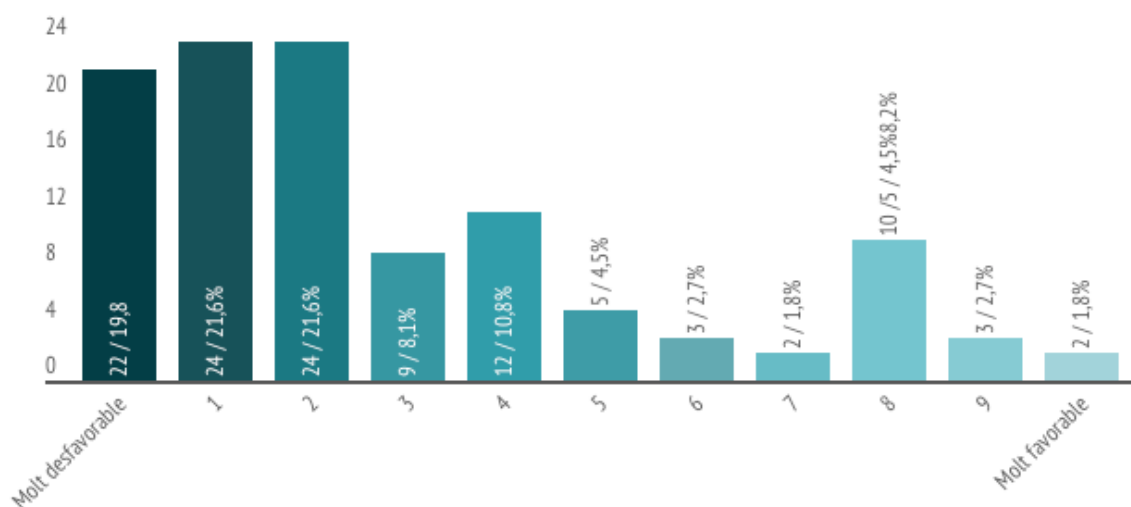
DE QUINA MANERA APAREIX EL VALOR DE MORAL / HONOR EN ELS PROTAGONISTES?



Gràfic 4. Valor de Moral/Honor. Elaborat amb la plataforma Infogram

Si seguim la llista veiem que la **Llibertat** un 82% dels 111 vots la interpreten de forma desfavorable, mentre que un 13,5% la veu favorable pels protagonistes. En aquest cas, la puntuació moderada es troba per sota de la resta, amb un 4,5%.

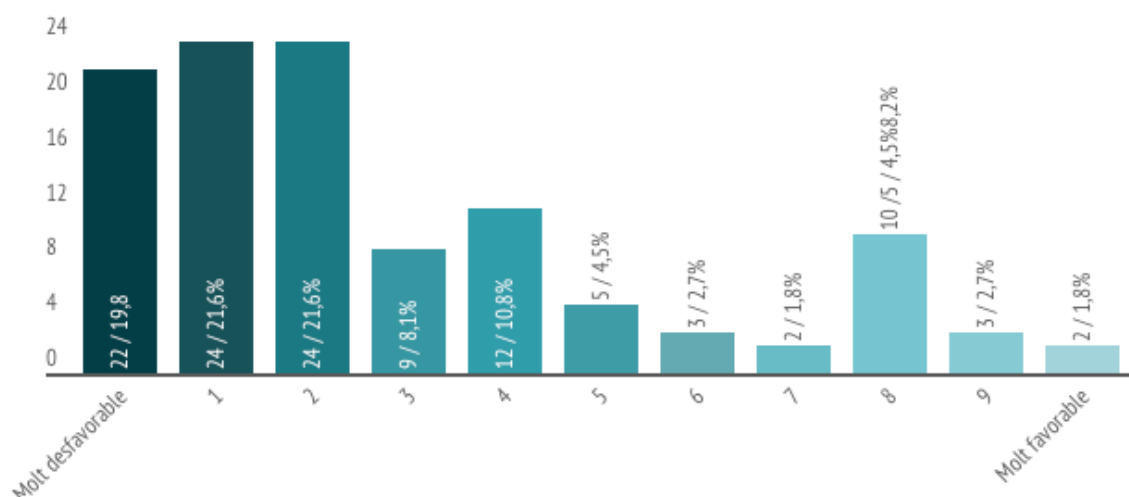
DE QUINA MANERA APAREIX EL VALOR DE LLIBERTAT EN ELS PROTAGONISTES?



Gràfic 5. Valor de Llibertat. Elaborat amb Infogram

Si ens fixem en la **Dignitat**, de les 109 persones que han seleccionat aquesta resposta, un 75,2% considera que afecta desfavorablement, un 11,9% la veu favorable i un 12,9% en un punt mig de l'escala.

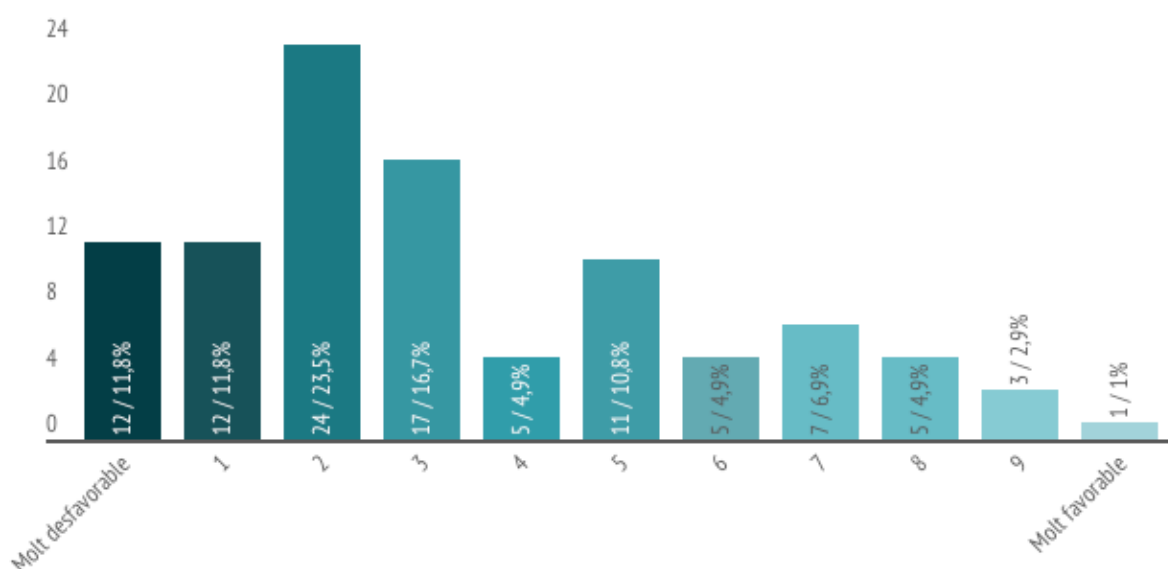
DE QUINA MANERA APAREIX EL VALOR DE DIGNITAT EN ELS PROTAGONISTES?



Gràfic 6. Valor de Dignitat. Elaborat amb Infogram

A continuació trobem a **Justícia**, amb 102 respostes, de les quals un 68,6% considera que apareix de forma desfavorable, un 20,6% la interpreta favorablement i un 10,8% en un punt mig de l'escala.

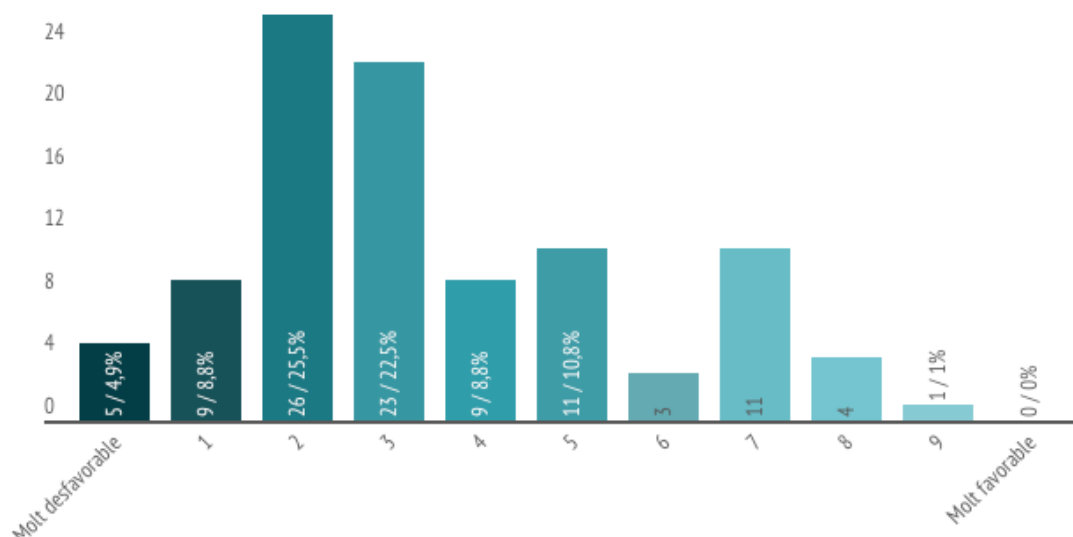
DE QUINA MANERA APAREIX EL VALOR DE JUSTÍCIA EN ELS PROTAGONISTES?



Gràfic 7. Valor de Justícia. Elaborat amb Infogram

Pel que fa a l'**Amistat**, gairebé una tercera part dels enquestats, és a dir, un 70,6% de les 102 respostes, considera que té un efecte desfavorable sobre els protagonistes, mentre que un 18,6% el considera favorable. En tercer lloc, un 10,8% no considera ni un ni l'altre, sinó un efecte moderat.

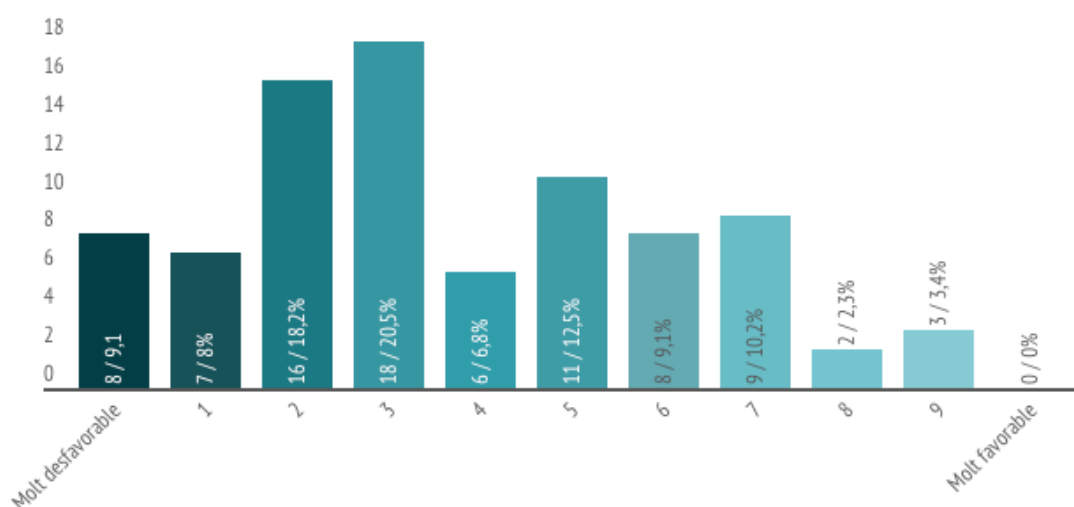
DE QUINA MANERA APAREIX EL VALOR D'AMISTAT EN ELS PROTAGONISTES?



Gràfic 8. Valor d'Amistat. Elaborat amb Infogram

Pel que fa a la **Cooperació**, un 62,5% de les 88 respostes obtinguts consideren que apareix de forma desfavorable, mentre que una quarta part, un 25%, el veu un valor favorable i 12,5% el situa en un punt mig.

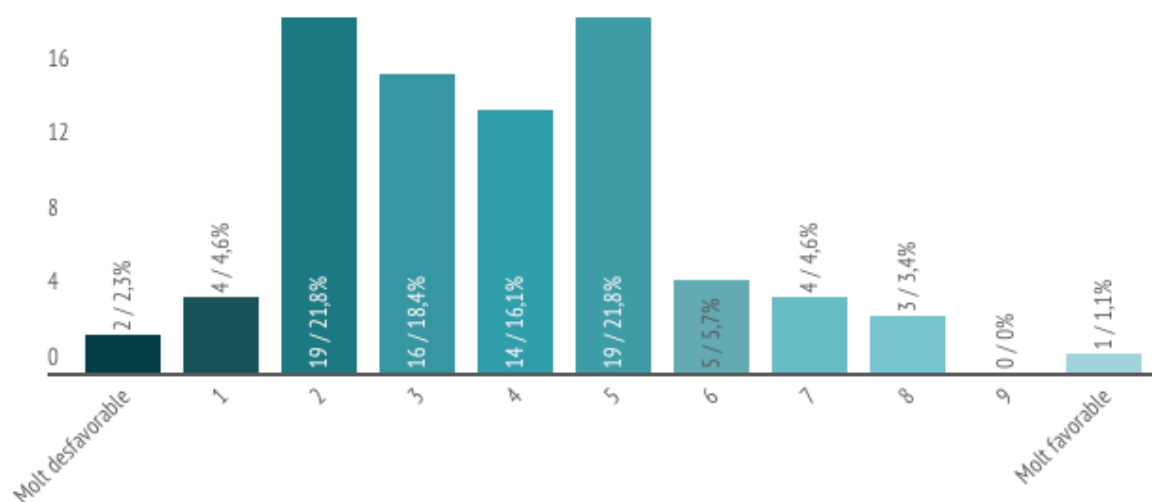
DE QUINA MANERA APAREIX EL VALOR DE COOPERACIÓ EN ELS PROTAGONISTES?



Gràfic 9. Valor de Cooperació. Elaborat amb Infogram

El valor de la **Família**, amb 87 respostes, apareix de forma favorable per un 63,2% dels enquestats; un 15% el veuen de forma favorable i un 21,8% en un terme mig.

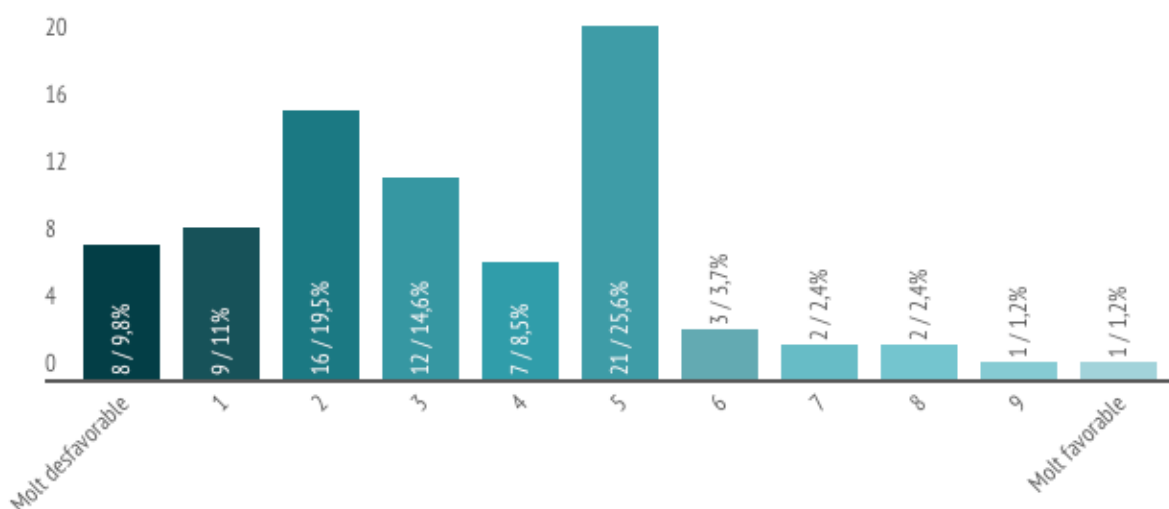
DE QUINA MANERA APAREIX EL VALOR DE FAMÍLIA EN ELS PROTAGONISTES?



Gràfic 10. Valor de Família. Elaborat amb Infogram

Finalment, el 63,4% dels que consideren que la **Igualtat** està present (un total de 82 vots), la veuen de forma desfavorable, 11% amb efectes positius i un 25,6% en un punt mig.

DE QUINA MANERA APAREIX EL VALOR D'IGUALTAT EN ELS PROTAGONISTES?



Gràfic 11. Valor d'Igualtat. Elaborat amb Infogram

A partir dels resultats individuals de cada valor podem extreure una conclusió global: segons els enquestats tots els valors presentats apareixen de forma desfavorable. I, en l'escala del 0 al 10, la puntuació que predomina és de 2.

INTERPRETACIÓ DE LES DADES

En aquesta part de la investigació he interpretat els resultats obtinguts a l'enquesta i he fet un anàlisi sobre els valors que els enquestats consideren més presents a la sèrie i la forma en què aquests apareixen, segons els mateixos.

La primera dada rellevant de les respostes és en relació als grups d'edats: el grup predominant és el de la franja de 20 a 29 anys, amb un total de 95 persones, que representen el 62,8% del total. El següent sector, de 30 a 39 anys, és el segon valor amb més percentatge: 24,1% del total, amb 33 enquestats; i l'últim, de 40 a 50 anys, amb 8 respostes, representa un 5,9% del total. Per tant, veiem que el perfil dels espectadors de *Black Mirror* són joves, ja que el primer grup destaca molt per sobre de la resta, triplicant el segon grup amb més persones.

Els valors més presents a Black Mirror són la Identitat, la Intimitat i la Moral / Honor

Si ens aturem en els següents apartats veiem que 119 dels 143 enquestats, un 83,2% del total, consideren que les conseqüències de la tecnologia són negatives. És una xifra molt alta comparat amb el 11% que les ha valorat com a positives. La puntuació més destacada de l'escala és el valor 2, amb un total de 40 vots – 14 punts per sobre del segon més votat, el valor 1 -, el que representa un 27,9% del total dels enquestats.

Pel que fa a les qüestions sobre els valors humans, el més destacat és que en la primera pregunta (*Quins valors veus presents en els diferents protagonistes?*) ha sortit predominant el valor de la Identitat, el qual un 85,3% dels enquestats considera que està present. Un cop han hagut de considerar si aquest apareixia de forma favorable o desfavorable, ha sigut el valor amb més equilibri.

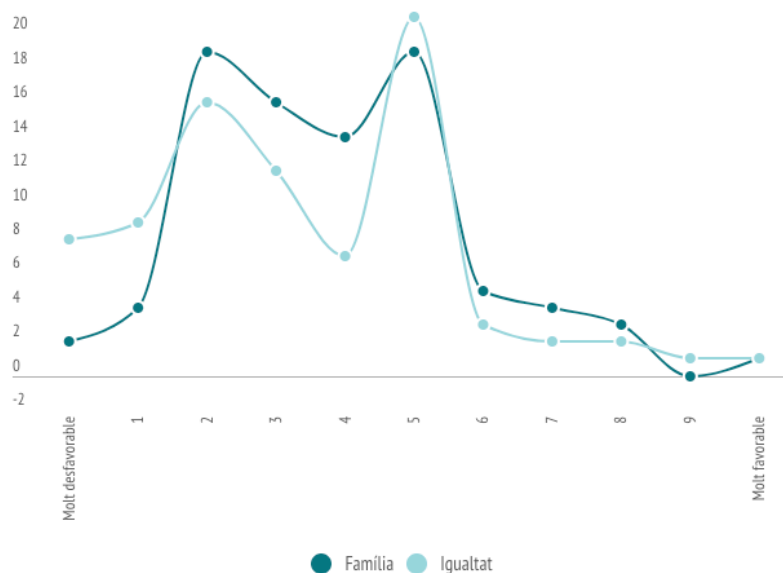
Si ho extrapolem a les diferents franges de valors (a la pregunta inicial sobre com consideren que apareix cada valor s'ha proposat una escala del 0 al 10, sent 0 'molt desfavorable' i 10, 'molt favorable', per tal que l'enquestat situés el valor en qualsevol grau des proposats). Entre

aquests, el punt intermedi de la valoració, el 5, és el que ha obtingut més vots, 23, el que representa un 18,9% del total; i, per altra banda, és el valor amb menys punts desfavorables (53,2%). Tot i això, la franja de valoració favorable es troba per sobre la meitat i forma majoria, mentre que un 27,9% dels enquestats consideren que apareix de forma favorable. Per tant, podríem concloure que tot i que la majoria dels enquestats observen que els valors apareixen de forma desfavorable, el de la Identitat és el que mostra uns efectes més moderats.

En relació a la Identitat, Concepción Carmen Cascajuana, argumenta que “els protagonistes de les diferents entregues de la sèrie sovint manquen d’agència; és a dir, no són capaços de definir el seu propi destí perquè es troben incapacitats per un context on la seva identitat és definida per l’exposició a la tecnologia”.¹⁵

El valor de la Identitat és el que mostra més equilibri d’opinions, però hi ha dos valors que superen la seva xifra de puntuació intermèdia: Família (21,8%) i Igualtat (25,6%). En contrast amb el valor de la Identitat, els dos valors presenten una puntuació baixa en la franja de favorable: 15% i 11%, respectivament (recordem que la Identitat presenta un 27,9% de vots favorables). A més, ambdós tenen un tant per cent alt en la de desfavorable: 63% en ambdós casos.

COMPARACIÓ ENTRE ELS VALORS DE FAMÍLIA I IGUALTAT



Gràfic de barres 1. Comparació entre els valors de Família i Igualtat. Elaborat amb *Infogram*

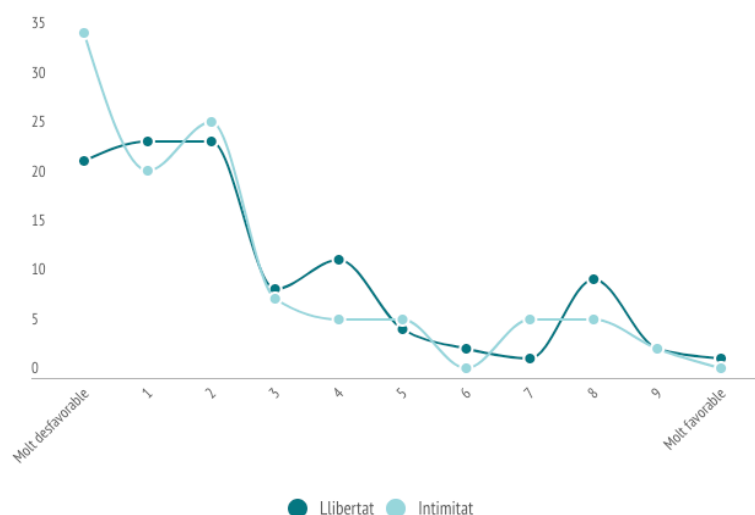
Una altra dada rellevant són els valors que consideren més desfavorables: la Llibertat i la Intimitat, els quals mostren resultats semblants. Gabriel Verdejo, responsable del Laboratori de Recerca i Desenvolupament (RDlab) de la UPC, precisament considera que aquests dos valors són els més

¹⁵ Entrevista a l'Annex2.

destacats a *Black Mirror*: “Es tracten tots els valors – en més o menys mesura – al llarg dels diferents episodis; però destacaria la Intimitat i la Llibertat pel que comporten les noves tecnologies TIC. En relació amb els valors ens hem de preguntar: ‘Les TIC ho saben tot de nosaltres?’” ¹⁶

Pel que fa a la Llibertat, un 82% de les respostes s’han la consideren desfavorable, mentre que un 4,5% en el punt mig, sent el valor més baix, entre els 10 valors de la llista, en aquesta posició. La Intimitat, mostra una xifra gairebé paral·lela, la diferència és que es troba uns punts per sota pel que fa a la valoració desfavorable: un 80,7% es troba dins d’aquesta franja i un 5% en el punt mig. Per concloure aquest punt, doncs, podem extreure’n que els valors dels protagonistes més perjudicats són els de la Llibertat, ja que en molts casos el personatge és veu limitat en aquest aspecte, i la Intimitat d’aquest, que en alguns episodis es veu vulnerada.

COMPARACIÓ ENTRE ELS VALORS DE LLIBERTAT I INTIMITAT



Gràfic de barres 2. Comparació entre els valors de Llibertat i Intimitat. Elaborat amb Infogram

¹⁶ Entrevista a l'Annex 3

CONCLUSIONS

CONTRASTACIÓ D'HIPÒTESIS

Hipòtesi 1

Recordem la hipòtesi 1: La sèrie mostra que les conseqüències de la tecnologia són negatives.

Visualitzant els resultats del test de recepció la hipòtesi 1 queda afirmada. Es va proposar una escala del 0 al 10, sent el més baix 'molt negatives' i el 10, 'molt positives'. Els resultats mostren que un 82,8% dels enquestats considera que les conseqüències de la tecnologia a *Black Mirror* són negatives; mentre que un 11,4% les puntua positives. Per altra banda, un 5,7% considera que no tenen ni efectes positius ni negatius, sinó que es troben en un punt intermedi. Més d'una quarta part dels enquestats considera que les conseqüències són negatives; per tant, la hipòtesi 1 queda validada.

Hipòtesi 2

Recordem la hipòtesi 2: Els valors presents en el protagonista de la sèrie són majoritàriament desfavorables.

Com hem vist als resultats del test de recepció, els espectadors consideren que tots els valors de la llista es presenten de forma desfavorable. Entre els 10 presentats n'hi ha que mostren uns resultats més equilibrats, com la Identitat, tot i que un 53% dels resultats marquen el valor com a desfavorable; tot i això, és el que té uns resultats més distribuïts. En canvi, els valors que són percebuts com a més desfavorables són la Llibertat i la Intimitat, dels quals un 82% i un 80,7% dels enquestats, respectivament, considera que es presenten desfavorablement. La resta de valors tenen uns resultats amb puntuació desfavorable entre el 53% de la Identitat i el 82% de la Llibertat.

Tot i que la Identitat amb efectes més moderats, la majoria creu que apareix de forma desfavorable. Per tant, la hipòtesi 2 queda afirmada.

Hipòtesi 3

Recordem la hipòtesi 3: El visionat de la sèrie provoca en el receptor una sensació de falta 'greu' de llibertat del protagonista.

Si ens fixem en que la llibertat és el valor amb més puntuació desfavorable podríem considerar que la premissa de la hipòtesi és certa. Que els enquestats considerin que la llibertat apareix com un valor desfavorable es pot traduir en que apareix de forma limitada i, per tant, veuen que el protagonista manca de llibertat.

CONCLUSIONS FINALS

Després de conèixer els valors humans universals i fer un anàlisi de contingut de *Black Mirror*, hem vist quins valors predominen en els personatges de la sèrie; i això ens ha permès adonar-nos que en alguns casos els valors són compartits en diversos capítols, amb l'objectiu de destacar unes característiques concretes de l'ésser humà, com són l'amistat, la família, la identitat, la intimitat o la llibertat, entre altres.

En tots els casos els protagonistes es veuen influenciats per les eines tecnològiques que hi apareixen, les quals són generadores de les condicions desfavorables que pateixen. Per tant, segons el contingut de la sèrie, l'ús abusiu de les tecnologies comporta la limitacions dels valors humans; i a través d'aquest escenari, *Black Mirror* ens porta a un món intangible – el qual pot ser un futur pròxim – on desapareix el contacte directe, i els processos humans passen a ser robotitzats. *Black Mirror* ens permet veure els efectes de la tecnologia sobre les relacions humanes i els valors de les persones si no aturem la invasió i el control de les tecnologies, de la qual en som culpables i còmplices.

En definitiva, l'objectiu de la sèrie és fer de mirall del poder que les eines tecnologies exerceixen sobre els valors humans dels protagonistes, fins el punt de considerar-les l'element més important que té efecte sobre les persones. *Black Mirror* vol provocar angonya i por a l'espectador perquè es conscienciï dels errors que està cometent l'ésser humà. Per això, a través d'una distòpia de les relacions actuals pretén advertir del que pot comportar la tecnologia a curt o a llarg termini.

VALORACIÓ

La investigació d'aquest treball i els resultats obtinguts ens han permès conèixer quins valors humans existeixen i quins efectes pot tenir la tecnologia sobre aquests, agafant de referència els valors i les eines tecnològiques que apareixen a la sèrie televisiva *Black Mirror*. Ha sigut interessant analitzar una sèrie amb un gran impacte mediàtic per veure quins valors han considerat rellevants i com els han tractat. És a dir, veure la funció que la *Black Mirror* vol exercir sobre la societat al centrar-se en uns valors per sobre la resta.

El treball presentat, però, podria ser ampliat i millorat des de diverses perspectives en cas de gaudir de més temps. En primer punt, hagués sigut interessant analitzar el contingut d'altres productes audiovisuals centrats en la tecnologia futura (ja sigui presentant una utopia o una distopia), amb l'objectiu de veure si donen importància als mateixos valors humans que *Black Mirror*, i si presenten un escenari similar en relació a l'efecte de les eines tecnològiques.

Per altra banda, també s'hagués pogut aprofundir elaborant un estudi comparatiu entre *Black Mirror* i la societat actual; centrant-ho en com la pròpia tecnologia podria fer canviar els valors actuals. És a dir, com els valors vistos a *Black Mirror* apareixen en la societat d'avui dia i si la incorporació de les tecnologies de la sèrie tindrien el mateix efecte sobre nosaltres.

BIBLIOGRAFIA I WEBGRAFIA

Bell, Genevieve (2010). *La tecnología nos acerca a las personas que queremos*. En línea:
http://www.nacion.com/archivo/tecnologia-acerca-personas-queremos_0_1143885761.html
(última consulta: 06/05/2017)

Castells, Manuel (2001). *La Era de la Información*. Alianza Editorial. Madrid.

De Moragas, Miquel (2014). *Internet i canvis en el sistema de comunicació*. A quaderns del CAC. Consell de l'Audiovisual de Catalunya. En línea:
https://www.cac.cat/pfw_files/cma/recerca/quaderns_cac/Q38_de_moragas.pdf (última consulta: 15/05/2017)

Eleconomista.es (2014). *La era de la Tecnología: una nueva revolución industrial que desata viejos fantasmas*. En línea: <http://www.eleconomista.es/tecnologia/noticias/6315309/12/14/La-tercera-revolucion-industrial-los-robots-sustituiran-al-hombre-y-la-desigualdad-sera-mayor.html> (última consulta: 12/05/2017)

Ellul, Jacques (2003). *La edad de la técnica*. Ediciones Octaedro. Barcelona. (Pàg. 129)

González, Francisco (2013). *C@ambio: 19 ensayos clave acerca de cómo internet está cambiando nuestras vidas*. BBVA (España). En línea: <https://www.bbvaopenmind.com/wp-content/uploads/2014/04/BBVA-OpenMind-libro-Cambio-19-ensayos-fundamentales-sobre-c%C3%B3mo-internet-est%C3%A1-cambiando-nuestras-vidas-Tecnolog%C3%ADa-Interent-Innovaci%C3%B3n.pdf> (última consulta: 06/05/2017). (Pàg. 18)

Hacemoscomunidad (2014). *La tecnología y el bienestar social*. Universidad La Salle. México. En línea: <http://hoy.lasalle.mx/la-tecnologia-y-el-bienestar-social/> (última consulta: 2/01/2017)

Jódar, Juan Ángel (2010). *La era digital: nuevos medios, nuevos usuarios y nuevos profesionales*. En línea: http://www.razonypalabra.org.mx/N/N71/VARIA/29%20JODAR_REVISADO.pdf (última consulta: 12/05/2017)

Lister, Martin (compilador) (1997). *La imagen fotográfica en la cultura digital*. Paidós Ibérica. Barcelona.

Máillo, Juan Emilio (2008). *Nouriel Roubini: el gurú económico. 'La recesión durará entre 18 y 24 meses'*. En línia. <http://www.elmundo.es/mundodinero/2008/10/25/economia/1224905366.html> (última consulta: 07/05/2017)

Prado, Emili (1999). *Xarxes i societat: Rics i pobres en informació. Comunicar a l'era digital*. Societat Catalana de la Comunicació. Barcelona. (Pàg. 33)

Ramos, Ángel (2016). *"Me encanta que 'Black mirror' aterrice. De eso se trata"*. Entrevista amb Charlie Brooker.

En línia: http://elpais.com/elpais/2016/10/14/tentaciones/1476445649_428143.html (última consulta: 27/04/2017)

Robles, Elizabeth (2003). *Cultura y Era Tecnológica*. En línia: <http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n35/erobles.html> (última consulta. 29/04/2017)

Rodríguez, Angel; Montoya, Norminanda; Mas, Lluís (2012). *Calidad y Evaluación de Valores en la Comunicación: Construcción de un inventario de valores para España y Brasil*. Universitat Autònoma de Barcelona

ANNEX 1

ENTREVISTA A CONCEPCIÓN CARMEN CASCAJOSA¹

La Doctora en Comunicació Audiovisual per la Universitat de Sevilla, Directora del Màster de Guió de Cinema i Televisió i Vicedegana del doble Grau Periodisme / Comunicació Audiovisual de la Universitat Carlos III de Madrid, m'ha defensat la seva opinió sobre *Black Mirror* i els diferents factors que intervenen a la sèrie.

Com consideres que són les conseqüències de la tecnologia a la sèrie Black Mirror? Positives o negatives?

Crec que definitivament la sèrie té una visió negativa de la tecnologia, encara que no tant per la pròpia tecnologia en si sinó com a vehicle per treure el pitjor de l'ésser humà, com l'egoisme, l'enveja, l'afany de poder,... Sempre he vist la sèrie com una resposta a determinades corrents que exageren el poder alliberador de la tecnologia o que presenten futurs utòpics, quan en realitat la història de la humanitat revela que qualsevol tecnologia es pot utilitzar per el millor i per el pitjor. Crec que l'interessa explorar això perquè en termes narratius sense dubte té molt més joc, però també perquè algú com l'exposició pública, Brooker és conscient que tots vivim en un estrany equilibri on allò privat ja no és un valor reconegut, i qualsevol aspecte de la vida pot donar la volta i tornar-se en contra nostra. En aquest sentit, quan la sèrie funciona bé és extremadament reveladora. Quan no, diria que és excessivament moralista.

Quins valors consideres rellevants en el conjunt de la sèrie? Amistat, Cooperació, Dignitat, Família, Identitat, Intimitat, Justícia, Llibertat, Moral/honor.

Dignitat, Identitat i Intimitat

Els valors que creus que hi són més presents, apareixen de forma favorable o desfavorable en el protagonista?

Cada capítol té un protagonista diferent i cada arc dramàtic té la seva pròpia evolució i es persegueix una cosa diferent. Si que tinc la impressió que els protagonistes de les diferents entregues de la sèrie

¹ L'entrevista original és en castellà però a l'hora de transcriure-la ha estat traduïda al català per adequar-la a la resta del contingut del treball.

sovint manquen d'agència, és a dir, no són capaços de definir el seu propi destí perquè es troben incapacitats per un context on la seva identitat és definida per l'exposició a la tecnologia. Vull destacar aquest aspecte, juntament amb el de la dignitat i intimitat, perquè em sembla que són els tres que exploren d'una manera més definitiva en una sèrie que sempre he tingut la impressió que és individualista i sovint també nihilista. En aquest sentit, no hi ha herois en l'ús en la sèrie. L'egoisme i la necessitat d'auto-preservació em semblen els motors principals dels protagonistes dels capítols.

ANNEX 2

ENTREVISTA A CONCEPCIÓN MARISA DE DIOS

Per donar un enfoc més periodístic he parlat amb la periodista de la secció de Televisió de El Periódico de Catalunya , Maria de Dios, qui és eguidora de la sèrie *Black Mirror*.

Com definiries Black Mirror?

Una sèrie que ens planteja el límits als que poden arribar les noves tecnologies i com influeixen a la nostra vida quotidiana.

Com situes la sèrie dins del panorama general de la producció televisiva actual?

Crec que és una de les sèries més innovadores que he vist en termes de guió, perquè després de veure els capítols (a priori moltes vegades amb situacions molt extremes) et porta a fer una reflexió final i et fa pensar que són situacions que no estan tan allunyades de la realitat (depenent del capítol, és clar).

Quines necessitats cobreix?

Planteja una barreja molt interessant de ciència ficció i drama, que moltes vegades arriba a situacions d'angoixa i que la fa diferent a la majoria de sèries que he vist.

Per què creus que té tant èxit?

Pels guions, que parteixen d'unes històries que porten al límit unes situacions a les que les noves tecnologies ens van apropant cada vegada més, i ens fa plantejar fins a on haurien d'arribar les noves tecnologies a les nostres vides. I perquè és capaç de realitzar unes metàfores molt ben trobades amb situacions que es produeixen a la vida real (per exemple, al capítol 'Men against fire' on els soldats combaten uns éssers perquè no poden veure realment que no són tant diferents)

Com consideres que són les conseqüències de la tecnologia?

Positives o negatives? Jo crec que precisament l'interessant de la sèrie és que després de veure cada capítol, et fa plantejar això, si les conseqüències de la tecnologia són positives o negatives. Per mi, majoritàriament ens les presenten com negatives.

Quins valors humans consideres rellevant en el conjunt de la sèrie?

Cooperació, Família, Identitat, Intimitat

Els valors que creus que hi estan més presents, apareixen de forma favorable o desfavorable pel protagonista?

Normalment, al principi apareixen de forma favorable, però al final de cada capítol els valors degeneren i acaben presentant-se com desfavorables.

ANNEX 3

ENTREVISTA A GABRIEL VERDEJO ÁLVAREZ

Finalment, per atacar la perspectiva més tècnica, he parlat amb Gabriel Verdejo, enginyer informàtic amb postgraus de gestió de la innovació. Actualment és el responsable del Laboratori de Recerca i Desenvolupament (RDlab) de la Universitat Politècnica de Catalunya, on col·laboren amb grups de recerca de l'àmbit de les ciències de la computació per donar suport TIC als projectes nacionals i europeus. A més, és gran seguidor de *Black Mirror*.

Què és Black Mirror?

És una distòpia futurista on es desenvolupen històries centrades en noves tecnologies i les seves possibles conseqüències portades a l'extrem. Cada episodi és una història conclusa (comença i finalitza) que convida a reflexionar sobre un aspecte diferent. És una sèrie que tracte temes molt diferents però en molts casos es centra en la ciència ficció, tot i que la tecnologia que surt té fonaments i viabilitat real.

Com antecedents podem recordar la famosa sèrie dels anys 60 'Dimensió desconeguda'

Quins objectius creus que té com a producte audiovisual?

Vol que la gent surti de la zona de confort del 'present'. Que els espectadors se'n adonin de l'anhel que tenim pel futur i la por que ens genera. Fins que es preguntin: Com serà el futur? Com encaixaré?

Què ha garantit el seu èxit?

Sobretot que cada episodi sigui una història diferent que comença i finalitza, el que permet tractar temàtiques molt variades dintre d'una mateixa temporada. Fent que sigui fàcil seguir la sèrie i no avorrir-se.

Com consideres que són les conseqüències de la tecnologia? Positives o negatives?

Malauradament no tinc una resposta absoluta, ni penso que existeixi. La tecnologia és ciència aplicada i per tant en general no aporta de forma directa un component ètic o moral. L'ús o intencionalitat de la tecnologia depèn de les persones i per tant que sigui positiva o negativa no

depèn de la tecnologia, depèn de nosaltres. Tal com va passar amb la energia nuclear (centrals d'energia o bomba) o més recentment la genètica (eliminar malalties o triar nens “a la carta”).

Quins valors humans consideres rellevant en el conjunt de la sèrie?

De la llista de 10 valors que m'has proposat crec que es tracten tots – en més o menys mesura - al llarg de les 3 temporades que actualment té. Però destacaria principalment els de la Intimitat i Llibertat pel que comporten les noves tecnologies TIC. Ens hem de preguntar ‘les TIC ho saben tot de nosaltres?’.

Com apareixen aquests valors a *Black Mirror*?

Un dels encerts de la sèrie és que hi han històries que acaben “bé”, d’altres que no i en alguns no queda clar. D’aquesta forma tenim de tot... con a la vida real.

ANNEX 3

RESULTATS DE L'ENQUESTA

Gènere	Edat	Quants capítols has visionat	Quina temporada t'ha agradat més?	Com són les conseqüències de la tecnologia a la sèrie?	Quins valors veus presents en els diferents protagonistes ?	De quina manera apareix l'Amistat ?	I la Cooperació ?	I la Dignitat ?	I la Família ?	I la Identitat ?	I la Igualtat ?	I la Intimitat ?	I la Justícia ?	I la Llibertat?	I la Moral / Honor?
Masculí	29	Tots	Capítol extra	2	Família, Identitat, Intimitat, Llibertat	5	2	3	5	7	3	0	1	1	5
Masculí	29	Entre 7 i 10	Capítol extra	1	Amistat, Igualtat, Intimitat, Justícia, Llibertat, Moral / Honor	4					2	2	2		5
Masculí	28	Tots	Capítol extra	5	Intimitat, Justícia, Llibertat, Moral / Honor							2	4	2	3
Masculí	33	Entre 3 i 6	Temporada 1	2	Amistat, Cooperació, Dignitat, Igualtat, Intimitat, Llibertat	2	4	0			1	0		0	
Masculí	28	Tots	Temporada 1, Temporada 2, Temporada 3,	2	Amistat, Dignitat, Intimitat, Justícia, Llibertat, Moral / Honor	8	5	2				1	2	2	1

			Capítol extra												
Femení	22	Tots	Temporada 2	2	Identitat, Intimitat, Justícia, Llibertat	3				1		2		1	
Femení	22	Tots	Temporada 1	4	Dignitat, Identitat, Intimitat, Justícia, Moral / Honor			3		3		3	3		3
Masculí	22	Entre 7 i 10	Temporada 2	0	Amistat, Cooperació, Igualtat, Moral / Honor	2	3				2				3
Femení	22	Tots	Temporada 1	4	Dignitat, Identitat, Intimitat, Llibertat, Moral / Honor			5		5		5		4	4
Femení	22	Tots	Temporada 3	0	Amistat, Cooperació, Dignitat, Família, Identitat, Igualtat, Intimitat, Justícia, Llibertat, Moral / Honor	3	2	3	3	3	1	2	2	0	1
Femení	27	Tots	Temporada 2	3	Identitat, Moral / Honor					5					2
Femení	25	Tots	Temporada 1	1	Amistat, Dignitat, Família, Identitat, Intimitat, Justícia, Llibertat	1	1	0	0	1	1	1	2	2	2

Masculí	22	Tots	Temporada 1	2	Identitat, Intimitat	3	4	3	2	0	5	0	3	4	2
Masculí		Entre 7 i 10	Temporada 2	1	Dignitat, Identitat, Igualtat, Intimitat, Justícia, Llibertat, Moral / Honor	3		1		5	5	0	1	1	2
Femení	24	Entre 3 i 6	Temporada 2	3	Amistat, Dignitat, Família, Llibertat	7		2	4					2	
Masculí	28	Tots	Temporada 1	2	Amistat, Cooperació, Dignitat, Família, Identitat, Igualtat, Intimitat, Justícia, Llibertat, Moral / Honor	3	2	3	2	1	0	0	0	0	0
Masculí	29	Tots	Temporada 1	5	Amistat, Cooperació, Identitat, Intimitat, Justícia, Llibertat	3	3	6	1	9	5	2	2	0	3
Femení	33	Tots	Temporada 1	3	Identitat, Intimitat, Moral / Honor					4		1			0
Femení	25	Tots	Temporada 3	2	Dignitat, Intimitat, Justícia, Moral / Honor	2	3	1	3	5	4	1	8	2	2
Femení	24	Entre 7 i 10	Temporada 3	7	Dignitat, Identitat, Llibertat	2	6	9	2	8		8	7	10	6

Femení	24	Entre 7 i 10	Temporada 3	7	Dignitat, Identitat, Llibertat	2	6	9	2	8		8	7	10	6
Femení	23	Entre 7 i 10	Temporada 1	2	Dignitat, Identitat, Intimitat	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
Femení	25	Tots	Temporada 1	1	Dignitat, Identitat, Intimitat, Justícia, Llibertat, Moral / Honor			2		1		0	2	2	1
Masculí	29	Tots	Temporada 3	3	Amistat, Cooperació, Dignitat, Família, Identitat, Igualtat, Intimitat, Justícia, Llibertat, Moral / Honor	3	7	2	3	2	3	3	3	3	7
Femení	28	Tots	Temporada 3	0	Amistat, Cooperació, Identitat, Llibertat, Moral / Honor	2	3	0	2	0	0	0	0	0	3
Femení	29	Tots	Temporada 1	3	Dignitat, Identitat, Intimitat, Llibertat, Moral / Honor			4		2		2		2	3
Femení	24	Entre 3 i 6	Temporada 3	3	Dignitat, Identitat, Igualtat, Intimitat, Justícia, Moral / Honor			3		5	4	2	4		5

Masculí	31	Tots	Temporada 3	3	Amistat, Família, Llibertat	7			7					3	
Masculí	26	Tots	Temporada 3	3	Cooperació, Família, Identitat, Intimitat, Moral / Honor		3		4	2	5	3			2
Masculí		Tots	Temporada 1	1	Dignitat, Igualtat, Moral / Honor			0			1				4
Femení	25	Tots	Temporada 3	10	Intimitat, Moral / Honor	9	6	3	8	10	10	8	10	9	8
Masculí	35	Tots	Temporada 1	2	Dignitat, Identitat, Intimitat, Moral / Honor	2	2	4	3	5	5	1	1	1	3
Femení	22	Tots	Temporada 3	0	Dignitat, Identitat, Llibertat, Moral / Honor	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
Femení	22	Entre 7 i 10	Temporada 1	3	Família, Identitat, Justícia				8	6			8		
Masculí	26	Tots	Temporada 1	1	Amistat, Dignitat, Identitat, Intimitat, Moral / Honor	1		0		0		0			1
Femení	25	Entre 7 i 10	Temporada 1	3	Amistat, Cooperació, Identitat, Intimitat, Justícia, Llibertat, Moral / Honor	5	1	5	4	2	5	4	5	4	4
Masculí		Tots	Temporada 2	2	Amistat, Cooperació,	3	5	5		3	3	2		2	

					Dignitat, Identitat, Intimitat, Llibertat										
Femení	22	Entre 3 i 6	Tempor ada 1	1	Amistat, Cooperació, Intimitat, Justícia, Moral / Honor	1	3	0	2	3	3	0	2	2	2
Femení	25	Tots	Capítol extra	0	Amistat, Família, Igualtat, Justícia, Llibertat, Moral / Honor	0	0		3		0		2	0	3
Masculí	23	Tots	Tempor ada 3	3	Amistat, Cooperació, Dignitat, Família, Intimitat, Justícia, Llibertat, Moral / Honor	3	1	7	6			0	7	0	5
Femení	26	Tots	Tempor ada 1	0	Intimitat	2	5	2	5	3	4	2	3	3	5
Femení	24	Tots	Tempor ada 1	2	Dignitat, Família, Intimitat, Llibertat	3	3	7	5	7	5	8	3	6	6
Femení	23	Tots	Tempor ada 1	3	Intimitat, Justícia, Llibertat, Moral / Honor	5	7	8	6	8	4	9	9	9	9
Masculí	25	Entre 7 i 10	Tempor ada 1	5	Amistat, Cooperació, Dignitat, Família, Identitat, Igualtat,	5	5	5	5	5	2	2	5	5	5

					Intimitat, Justícia, Llibertat, Moral / Honor										
Masculí	28	Tots	Temporada 1	3	Identitat, Intimitat, Justícia, Llibertat, Moral / Honor	3	2	2	2	7	4	2	2	2	2
Femení	29	Tots	Temporada 1	2	Amistat, Igualtat, Intimitat	3	3	4	2						
Femení	26	Entre 7 i 10	Temporada 1	4	Cooperació, Família, Identitat, Intimitat	2	8	3	8	7	2	3	5	4	3
Femení	28	Tots	Temporada 3	4	Dignitat, Intimitat, Justícia, Llibertat	6	4	2	5	3	3	1	7	3	3
Femení	24	Tots	Temporada 1	2	Cooperació, Identitat, Intimitat, Llibertat		3			5		4		1	
Femení	23	Entre 3 i 6	Temporada 3	0	Identitat, Moral / Honor	0	0	5	5	10	5	0	5	0	5
Femení	24	Tots	Temporada 3	5	Cooperació, Família, Identitat, Llibertat	8	6	2	2	6	5	7	2	9	5
Femení	23	Entre 7 i 10	Temporada 3	1	Dignitat, Identitat, Intimitat, Llibertat			5		8		2		8	
Femení	23	Entre 7 i 10	Temporada 3	1	Dignitat, Identitat, Intimitat, Llibertat			5		8		2		8	

Femení	34	Entre 3 i 6	Temporada 1	1	Cooperació, Dignitat, Identitat, Intimitat, Justícia, Llibertat, Moral / Honor			3		2	3	1	2	1	1
Masculí	24	Tots	Temporada 3	2	Amistat, Dignitat, Intimitat, Justícia, Moral / Honor	5		3				1	2		2
Masculí	32	Tots	Capítol extra	2	Dignitat, Família, Identitat, Intimitat, Moral / Honor			0	2	1		0			3
Femení	21	Entre 7 i 10	Temporada 1	1	Cooperació, Família, Identitat	5	5	2	3	6	1	0	2	1	1
Femení	26	Tots	Temporada 1	3	Dignitat, Identitat, Intimitat, Justícia, Moral / Honor			4	5	3	3	1	4	4	5
Femení	34	Tots	Temporada 1	3	Dignitat, Identitat, Intimitat, Moral / Honor	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Masculí	30	Tots	Temporada 1	1	Amistat, Dignitat, Identitat, Moral / Honor	2	2	2	6	4	4	4	2	4	7
Femení	30	Entre 7 i 10	Temporada 1	2	Amistat, Família, Moral / Honor	2	1	1	6						
Femení	22	Tots	Temporada 2	2	Dignitat, Identitat,	8	7	2	4	9	5	1	2	1	2

					Intimitat, Justícia, Llibertat										
Masculí	27	Tots	Temporada 2	4	Amistat, Cooperació, Família, Identitat, Justícia, Llibertat, Moral / Honor	8	7	10		6	9	8	6	4	2
Masculí	30	Entre 7 i 10	Temporada 3	5	Amistat, Dignitat, Identitat, Intimitat, Llibertat, Moral / Honor	3	3	0	3	3	2	3	3	2	3
Masculí	24	Tots	Capítol extra	2	Dignitat, Identitat, Intimitat, Moral / Honor	5	2	2	0	3	1	0	3	1	7
Femení	31	Entre 7 i 10	Temporada 1	2	Identitat, Llibertat					3				8	
Femení	21	Entre 7 i 10	Temporada 1	1	Amistat, Dignitat, Família, Identitat, Intimitat, Justícia, Llibertat, Moral / Honor	7		2	4	2		2	0	2	1
Femení	31	Entre 7 i 10	Temporada 1	4	Dignitat, Identitat, Llibertat, Moral / Honor	4	5	4	7	3	6	5	5	4	3
Masculí	38	Entre 3 i 6	Temporada 2	8	Identitat	3	4	2	5	5	4	0	1	1	0
Femení	36	Tots	Temporada 1	5	Amistat, Identitat	3	0	0	5	0					

Masculí	40	Tots	Temporada 2	2	Identitat, Llibertat, Moral / Honor	4	4	3	3	0	2	0	0	0	0
Femení	30	Tots	Temporada 3	10	Dignitat, Identitat, Intimitat, Moral / Honor	4	1	2	3	7	3	1	2	4	1
Femení	24	Entre 7 i 10	Temporada 1	8	Amistat, Cooperació, Identitat, Intimitat, Justícia, Llibertat, Moral / Honor	0	0			5		0	0	0	0
Femení	36	Tots	Temporada 2	1	Cooperació, Dignitat, Igualtat, Intimitat, Justícia, Llibertat, Moral / Honor	2	4	2	4	1	1	1	1	1	1
Femení	38	Tots	Temporada 3	7	Identitat, Igualtat, Intimitat, Justícia, Llibertat, Moral / Honor					3	2	1	1	1	1
Femení	22	Tots	Capítol extra	2	Identitat, Justícia, Llibertat, Moral / Honor					5			6	0	2
Masculí	24	Tots	Temporada 2	8	Dignitat, Identitat, Intimitat, Justícia, Moral / Honor			1		1		1	1		
Femení	21	Entre 1 i 2	Temporada 1	0	Cooperació, Dignitat, Intimitat,		9	0				0	0	0	0

					Justícia, Llibertat, Moral / Honor										
Masculí	34	Entre 3 i 6	Tempor ada 1	3	Dignitat, Identitat	2	2	3	4	8	3	0	3	4	2
Masculí	28	Entre 7 i 10	Tempor ada 1	6	Amistat, Dignitat, Identitat, Intimitat	1		1		1		1			
Femení	25	Tots	Tempor ada 3	0	Amistat, Cooperació, Dignitat, Família, Identitat, Igualtat, Intimitat, Justícia, Llibertat, Moral / Honor	2	2	4	4	5	5	3	3	6	6
Masculí	25	Tots	Tempor ada 1	1	Amistat, Família, Identitat, Justícia	1			3	2			9		
Femení	20	Tots	Tempor ada 3	0	Identitat					0					
Femení	24	Entre 7 i 10	Capítol extra	2	Cooperació	3	8	5	4	8	5	5	5	5	5
Masculí	31	Tots	Tempor ada 3	2	Dignitat, Intimitat, Llibertat, Moral / Honor			1				0		2	2
Femení		Entre 7 i 10	Tempor ada 3	2	Cooperació, Igualtat, Intimitat, Moral / Honor	3	7	1	2	2	5	2	5	3	2
Masculí	41	Tots	Tempor ada 1	1	Identitat, Intimitat, Justícia,					4		2	2	2	

[illegible]

					Intimitat, Justícia, Llibertat, Moral / Honor										
Femení	21	Tots	Temporada 3	2	Cooperació, Família, Identitat, Intimitat, Moral / Honor		7		2	9		7			3
Femení	26	Tots	Temporada 2	8	Amistat, Cooperació, Família, Identitat, Intimitat, Llibertat	7	9		7	10		10		7	
Femení	19	Entre 7 i 10	Temporada 1	2	Dignitat, Identitat	2	2	1	2	5	0	0	0	6	4
Femení	34	Tots	Temporada 3	8	Amistat, Identitat, Intimitat, Llibertat, Moral / Honor	7				4		4		4	7
Masculí	21	Tots	Temporada 3	2	Identitat, Moral / Honor	2	3	1	4	5	2	2	1	2	4
Masculí	22	Tots	Temporada 3	0	Amistat, Cooperació, Dignitat, Família, Identitat, Intimitat, Justícia, Llibertat, Moral / Honor	1	7	1	1	1			8	0	0
Femení	31	Tots	Temporada 3	3	Amistat, Dignitat, Família, Igualtat, Intimitat, Justícia,	0	0	3	3	5	6	2	3	2	2

					Llibertat, Moral / Honor										
Femení	41	Tots	Temporada 2	4	Família, Justícia				10				9		
Femení	41	Tots	Temporada 1	0	Amistat, Identitat	7				5					
Femení	28	Entre 3 i 6	Temporada 3	0	Dignitat, Identitat, Igualtat, Intimitat, Llibertat, Moral / Honor			5		5	2	0	0	0	5
Masculí	36	Tots	Temporada 1	6	Identitat, Llibertat	5	2	6	7	9	8	9	6	7	9
Femení	22	Entre 7 i 10	Temporada 2	1	Amistat, Dignitat, Identitat, Intimitat, Justícia, Moral / Honor	2		3		3	3	0	2	3	1
Femení	22	Entre 7 i 10	Temporada 2	0	Identitat, Intimitat, Justícia, Moral / Honor			2		2		2	2		2
Femení	38	Tots	Temporada 1	2	Amistat, Cooperació, Dignitat, Família, Identitat, Intimitat, Llibertat, Moral / Honor	2	1	1	3	1	5	5	3	3	5
Femení	23	Tots	Temporada 3	2	Amistat, Identitat, Igualtat, Intimitat, Justícia, Llibertat, Moral / Honor	5	3	2	5	2	5	2	1	1	0
Femení	23	Tots	Temporada 3	2	Dignitat,			2		3		2	3	2	

í			ada 1		Identitat, Intimitat, Justícia, Llibertat										
Femení	40	Tots	Temporada 3	1	Intimitat, Justícia, Moral / Honor	6	5	5	3	3	5	0	7	2	7
Masculí	38	Entre 7 i 10	Temporada 2	8	Amistat, Dignitat, Identitat, Intimitat, Llibertat, Moral / Honor	6	6	4	4	3	5	0	4	1	0
Masculí		Tots	Temporada 3	7	Amistat, Cooperació, Dignitat, Identitat, Intimitat, Justícia, Llibertat	7	7	5	6	5	6	6	6	5	5
Femení	27	Tots	Temporada 1	2	Cooperació, Dignitat, Identitat, Intimitat, Justícia, Llibertat, Moral / Honor	3	6	6	5		5	7	8	8	7
Masculí	48	Tots	Temporada 1	3	Amistat, Cooperació, Dignitat, Identitat, Igualtat, Intimitat, Justícia, Llibertat, Moral / Honor	2	2	5	2	0	0	0	0	0	0
Femení	25	Tots	Temporada 2	0	Amistat, Dignitat, Llibertat,	2	3	0	2	3	7	0	2	0	0

					Moral / Honor										
Femení	21	Tots	Temporada 3	1	Identitat, Intimitat, Llibertat, Moral / Honor					2		2		2	3
Femení	39	Tots	Capítol extra	3	Amistat, Moral / Honor	7									5
Femení		Entre 7 i 10	Temporada 1	2	Amistat, Dignitat, Intimitat, Llibertat, Moral / Honor	1	0	0				0		0	2
Femení	20	Tots	Temporada 3	2	Dignitat, Identitat, Justícia, Moral / Honor	2	6	2	3	1	2	0	1	2	3
Femení	27	Tots	Temporada 3	5	Dignitat, Identitat, Intimitat, Moral / Honor			7		10		9			10
Femení	27	Tots	Temporada 3	2	Dignitat, Identitat, Igualtat, Justícia, Llibertat, Moral / Honor	4	6	3	5	2	2	3	7	0	0
Masculí	26	Entre 7 i 10	Capítol extra	1	Cooperació, Família, Identitat, Intimitat, Justícia, Llibertat, Moral / Honor		2	2	5	6	0	0	0	0	1
Femení	23	Tots	Temporada 1	0	Intimitat, Moral / Honor	3	0	3	1	2	0	7	3	2	5
Femení	23	Tots	Temporada 3	2	Amistat, Dignitat, Identitat,	7		2	5	3				2	

					Llibertat										
Masculí	34	Tots	Temporada 1	4	Amistat, Cooperació, Dignitat, Família, Identitat, Intimitat, Justícia, Llibertat, Moral / Honor	4	3	1	4	1		0	3	1	0
Femení	28	Tots	Temporada 3	3	Amistat, Dignitat, Identitat, Intimitat, Moral / Honor	7		2		5		1			7
Femení	21	Tots	Temporada 3	2	Identitat, Llibertat, Moral / Honor					5				3	4
Femení	21	Entre 3 i 6	Temporada 3	3	Amistat, Dignitat, Família, Identitat, Intimitat	2		2	5	8		2			
Femení	32	Tots	Temporada 3	1	Dignitat			0							
Femení	23	Entre 7 i 10	Temporada 3	2	Dignitat, Identitat, Igualtat, Intimitat, Justícia, Llibertat			2		2	3	0	0	1	
Femení	29	Tots	Capítol extra	2	Amistat, Identitat, Intimitat, Justícia, Llibertat, Moral / Honor	3				3		3	3	1	1
Femení	33	Entre	Tempor	8	Identitat,					8		8		8	8

í		7 i 10	ada 1		Intimitat, Justícia, Llibertat										
Femení	20	Entre 3 i 6	Tempor ada 1	1	Amistat, Identitat, Igualtat, Intimitat	2	3	2	4	6	8	1	3	1	3
Femení	25	Tots	Tempor ada 2	2	Amistat, Cooperació, Intimitat, Justícia, Llibertat	4	3			1		1	5	1	
Masculí	27	Entre 7 i 10	Tempor ada 1	1	Dignitat, Identitat, Igualtat, Intimitat, Justícia, Llibertat, Moral / Honor			3		1	1	1	2	1	1
Femení	29	Entre 3 i 6	Tempor ada 1	3	Amistat, Intimitat, Moral / Honor	1						0			3
Masculí	23	Tots	Tempor ada 3	1	Identitat, Justícia, Moral / Honor					6			2		0
Masculí	30	Tots	Tempor ada 3	0	Justícia, Moral / Honor	4	7	4	5	6	7	2	7	1	10
Femení	29	Tots	Tempor ada 1	3	Amistat, Cooperació, Identitat, Intimitat, Justícia	7	9			6		4	6		
Femení	23	Tots	Tempor ada 2	3	Cooperació, Dignitat, Identitat, Llibertat	3	3	2	5	1	3	0	0	0	1

